オトナアニメ

Otona Anime Vol.07

Vol.7

洋泉社MOOK

灼眼のシャナII
釘宮理恵インタビュー!!

Kawaii JeNny／レンタルマギカ
東京マーブルチョコレート
ヱヴァンゲリヲン新劇場版

田中芳樹／岡嶋妙／宮下あきら／藤村知可
萩原聖人／山本寛／三条陸

巻頭 さよなら絶望先生 大特集。

絶望少女達
野中 藍
井上麻里奈
小林ゆう

オトナアニメ

Otona Anime Vol.07

Contents Vol.7

さよなら絶望先生
イラスト：山村洋貴

祝・第二期決定！

ぶれぶれぶれぶれ

ぶれぶれぶれぶれ……原作者の久米田先生も「これは任せて大丈夫！」と太鼓判を押したオープニングに、このアニメ化がバッチリと確信したファンも多いだろう。絶望先生も報われぬ俺たちも軸がぶれている。そのブレを波動と考えろ、ブレは共鳴して世界だって変えられる。ここでいう“ブレ”は、取り残されたことへのぼやきではない。OPで何かに追われる先生さながら、全力疾走しているのに、世間と足並みをそろえられない苛立ち。スピード感たっぷりなビートを温泉旅館の宴会場で刻むような、いわばBPMのズレなのだ。

今まで『さよなら絶望先生』のアニメ化は「社会的なお約束にとらわれることなく毒を吐くから」とロックな文脈で危ぶまれてきた。が、その点はクリアしたとしても、この原作をテレビ放送の枠に入れるに際しては、取り扱いに手を焼かされるはず。原因は、まさに絶望先生の本質たるブレ＝BPMのズレというやつだ。

【俗・】さよなら絶望先生

久米田マンガの特徴は、ネタの鮮度とのし烈な戦い。とれとれの時事ネタを盛り込んでいるのがたたり、本誌連載と単行本化までの数ヶ月の時差で古くなるほど。まして連載スタートから相当たってるいま、賞味期限の偽装もきかない生もののアニメでどうするのか。個人情報のスキミングから安部さんの辞任まで社会とともに駆け抜けつつ広がったブレは「原作通り」を絶望した！と大幅に改変されてもおかしくはなかった。

そこを、新房監督とシャフトのスタッフはさらにブレを重ねてきた。原作にも濃厚に立ちこめていた大正レトロ、うっすらとあった太宰治像がくっきりと影を落とし、絶望先生が「グッド・バイ」しそうに格好いい！　首吊りさえもスタイリッシュ、ただでさえ多すぎる原作の小ネタにシャフトのお家芸である黒板ネタや別のアニメや映画のパロディも付け足し、スピード感は1回ごとにアップしていき、動体視力もブッチギリにBPMを上げてきた。たった3ヶ月むさぼるように見ただけで、もはやトロい世間のテンポとは軸がぶれぶれぶれてしまった。訴えてやる！

たった十二話で世界を変えかけた絶望先生＋シャフト。まだ続きを見たい、でもこれ以上見たらさらにブレてしまう……とアンビバレンツに苛まれているファンに、二期目の『俗・さよなら絶望先生』というニュースが！　少なくとも「俗」の結末を見るまでは、あっちに旅立つのを待ちたいもの。

オトナアニメも軸がぶれぶれ

文／多根清史

絶望少女達うっとり INTERVIEW

聞き手／前田久　構成／編集部　撮影／長谷川太郎

野中 藍
Ai Nonaka

井上 麻里奈
Marina Inoue

小林 ゆう
Yu Kobayashi

――3人で取材を受けられるのっていうのは、初めてでしょうか?

井上 この3人と神谷先生だったらありますね。神谷先生って言っちゃったけど(笑)。神谷さんは私達の先生みたいなものなので。

――アフレコ現場では神谷さんがリーダーシップ取られているのですか?

井上 そうですね。みんながワイワイして「おまえら!」って怒られるのが、毎回という感じです。

――第2期では第1期と比べて、何か変わったところとかありますか?

井上 大きなところではパートが3パートに分かれるようになりました。

小林 そうですね。

井上 普通はAパート、Bパートで終わるところが、3パートもあるので、分量的には増えているような気がします。

野中 実際には増えてないよね。

井上 でも尺的には30分枠に収めなきゃいけないから。分量的には増えていないのかもしれないけど。

――内容がぎゅっと詰まって。話すタイミングとかも早くなったりしていると?

井上 すごく詰まっている分、アフレコもCパートまでやったら、もう既にヘトヘトという感じがしますね(笑)。

野中 押してごめんね。押してごめんね(二人に謝りながら)。

井上 私もすいません。言えなくてすみません(笑)。

――現場の雰囲気はだいぶ良さそうですね(笑)。もともと第1期のころから皆さん仲は良かったですか?

井上 最初からみんな仲が良くてびっくりした覚えがある。

野中 仲いい人同士が集まったのかな。

井上 最初からすごく和気あいあいと雰囲気が良かったので。

小林 本当そうでしたよね。自然に話をしていましたね。学校のクラスみたいですよね。なんかみんな仲良し。先生がいて。

――いろいろと話題になった『さよなら絶望先生』ですが、皆さんが反響はありますか?

小林 聞きます。他の現場で「絶望先生見ています」とか、「カエレちゃんですよね」とか、スタッフの方とかにも言われたりとか。

井上 業界内でも見ている人が多いみたいです。なんか「面白いね」と声をかけてもらったり。それと同時に「すごいよね、あそこまでやっちゃうんだ」という声もありました。

――本当に新房節が爆発している感じですよね。新房監督の作品には『さよなら絶望先生』以前にも皆さん登場されていますが、新房監督はどんな人なのでしょうか?

一同 ……。

――あれ、みんな黙ってしまった!(笑)

井上 監督らしい監督だと思います。割と寡黙で、言葉でというよりは、やっぱり画面上で、伝えたい思いをすごく語られる方だなっていう印象が強いですね。普段お話ししていると、あまり感じないんですが、やはり画面に新房監督の色がすごく出ていて、「新房監督は世の中をこういうふうに見ていらっしゃるんだな」とか(笑)思ったりします。

野中 本当にね。どうやって見えて

出席簿
2のへ組

出席番号15番
風浦 可符香(P・N)
超ポジティブ少女

■profile
のなか・あい

声優を志し青二塾に入塾。『CLANNAD -クラナド-』の伊吹風子役、『がくえんゆーとぴあ まなびストレート!』の稲森光香役などメイン出演多数。ラジオのパーソナリティや歌手としても人気が高い。

いるんだろうね。

井上 ちょっと1回見てみたいよね、頭の中を。

野中 1日新房監督になってみたい。

——小林さんはいかがですか?

小林 新房監督は私に絵をたくさん描かせてくださるんですが、それでどういうものができても「全部ちゃんと使うからね」と言ってくださって、すごく優しい方です。

井上 でも、意外とツンデレだよね。

——ツンデレは駄目ですか(笑)。ちなみにシャフトの作品は非常に映像的に斬新なところが多いですが、演技をする上で、他の作品と違った苦労などはありますか?

井上 シャフトの作品というよりは『さよなら絶望先生』という感じもしますが(笑)。やはり独特の世界観なので、どうしたら一番はまるのかを、最初は探り探りやっていた記憶があるんですが、一度「あ、これが絶望テイストだ」と、いうのが分かってしまうと、もうそこからは自由にやったものがすべてOKになる。そこで、さらに「どこまでできるのか」という役者同士の戦いが起きていますね。

野中 難しいよね。

井上 やっぱり独特の言い回しが多いですし。

野中 文字だけのカットからセリフが始まって、そのままキャラが話しているカットへいく時は難しいですね。

井上 映像が台本通りじゃないことが多い!

野中 台本どおりじゃないない(笑)。

——小林さんはいかがですか。

小林 私はすごく自由にさせていただいていて、アドリブとかもすごく採用していただいております。新房監督はもちろんなんですが、音響監督の亀山さんも本当に思い切りやっていることを全部OKにしてくださいます。伸び伸びさせていただけるので、すごく温かい大きな器で包んでくださっている気がします。

井上 ゆうちゃんは伸び伸びしているもん(笑)。

野中 楽しそうだよ。

小林 楽しそうですか(笑)。

井上 なんかゆうちゃんの本領がすごく発揮されている。

小林 めちゃくちゃです(笑)。

井上 すごいんですよ。毎回わたしたち役者は笑いをこらえるのが大変なんです。

小林 皆さんに迷惑をかけて……。

井上 かけてないよ。

小林 優しい! スタッフさまも共演者の皆さまも大きな懐で包んでくださいます。本当に皆さまの中に飛び込ませていただいています!

井上 同時にむちゃぶりも多いけどね(笑)。

野中 むちゃぶり多い(笑)。

——そんなむちゃぶりが多いんですか?

小林 すごい楽しいことが多いんですね。

井上 一番大変なのは神谷さんですけど(笑)。急に音響監督さんが「この役、じゃ、神谷さん」みたいな。まったく全然関係ない役だったり、「僕、ここ裏でしゃべってますけど?」と言ってもおかまいなしですね。毎回何が振られるのか、わたしたち自身も分からないんです。今日だったらゆうちゃんが「N●VAうさぎや

■profile

いのうえ・まりな

1月20日生まれ。OVA『コゼットの肖像』のコゼット役でデビュー。主な出演作は『天元突破グレンラガン』ヨーコ役、『ハヤテのごとく!』橘ワタル役など。

ってください」といきなり言われていた。

――本当にいきなりなんですか？

小林　間違えてライオンも演じさせていただいちゃったんです（笑）。

井上・野中　あれ、ライオンだったんだ（笑）。

小林　違うんです。間違えちゃって……。

井上　すごかったよね。あそこね（笑）。

野中　グワーって入ってたもんね。

――それはちなみにOKだったんでしょうか？

井上　当然OKで（笑）。

小林　本当はN●VAうさぎだけだったみたいなんですけど、ライオンに襲われそうになっていて、それも採用していただきました。

井上　めちゃめちゃ面白かった（笑）。

――その場でどんどん直して。アドリブを要求されていくという。

井上　そうですね。絵が変わっていたりもしますね。

野中　変わっちゃったね。

井上　急にカット増えてます、とか。

小林　みんなに対してのサプライズがあります。

井上　当日に急に台本を渡されたりとか。

――それはもう明らかに仕掛けてきていますね。

井上　毎回「絶望」がありますね（笑）。

――ちなみに久米田先生とはよく皆さんお会いになられますか？

井上　割と1カ月に1回ぐらいは。

野中　いらっしゃっていますね。

小林　スタジオさんに来てくださるんです。毎回高級なスイーツを持ってきてくださいます。

井上　あとお弟子さんの前田さん（笑）。笑いから入りましたが、前田さんもいらっしゃって。みんな「久米田先生、大好き！」という現場で。すてきな方ですよね。

小林　すてきな先生です。

野中　物腰が柔らかだよね。他の作品も見ていてくださるよね。

井上　そうそう。『ハヤテのごとく！』とか。

野中　私も『CLANNAD』を観てくださっていいましたね。

――『ハヤテのごとく！』で声を小さくしなくてもいいじゃないんでしょうか？（笑）

井上　某お弟子さんの作品に出させていただいている身で。途中までは、言っちゃいけないと思っていたんですけど、ある日みんなで食事をしているとき、監督に「なんかハヤテ出てるな」って。わたしと未祐さんが「出てるんだ」って、久米田先生の目つきが変わって（笑）。

――井上さんに言われたからって畑先生があいさつに来たって（笑）（オトナアニメVol.5の久米田先生インタビューを参照）。

井上　そうらしいですね（笑）。『ハヤテのごとく！』でも割と「絶望」ネタがあったりするので、そういうことがあるとだいたい久米田先生に「今回、こんなエピソードがありましたよ」ってご報告して。調査これからもよろしくみたいな（笑）。

――バトルを陰で煽（あお）っていらっしゃるんですね（笑）。

井上　私は和解させようとなんとか頑張っているんですけど（笑）。

――なにか収録現場で印象に残っていることはありますか？　前田さんも非常に気になるのですが。

井上　前田さんは素晴らしいですよね。

――それは声優として？

井上　声優として、ですね。やっぱりあれは狙ってできるところではないので。

野中　あのパンツの「ハーハー、奥さん」っていうのとか。

井上　「奥さんのパンツ洗っているのは僕ですよ」とか、あれはなかなかできるものではないです（笑）。

野中　ナチュラルだよね。

井上　だんだんと上手になっていくんですよね。それが素晴らしいなと思っています。

――前田さんと普段お話しされたりしますか？　例えば、前田さんから「声優としていかに活動すればいいのか」みたいなご相談をされたりとか。

井上　逆に「先生よく怒っているんですよ」って言っていました。

小林　前に前田さんとタクシーに一緒に乗ることがありまして、席が隣だったんですが、前田さんは温かかったです（笑）。

――野中さんはいかがですか。前田さんの感想というか。

野中　前田さん、アフレコ後に飲みに行ったときに前田さんがつぶれているのを見ました（笑）。

――それ駄目じゃないですか。

野中　つぶれている前田さんはかわいかったですよ。

――久米田先生も前田さんもよくいらっしゃっていているんですね。ちなみにお二人はどんな感じなんでしょうか？

井上　久米田先生が「あいつ、むか

つきますよね」って言って、前田さんが小さくなってる感じですね。口数が少なくなる感じ（笑）。

小林　「役者気取りですよ」っておっしゃっていました（笑）。

井上　言ってたね。でも実際は多分仲いいんじゃないかなって。

小林　そうなんです。

井上　仲いいから悪口を言うっていうか。

小林　わざとサービスをしているんだと思います。

井上　いいフォローをしたね（笑）。

――そういうことにしておきましょう（笑）。2期の途中ですが印象に残っている部分とかありますか？

野中　私は『トロイメライ』で歌いました。それで久米田先生はおかしいと思いました。（笑）

――久米田先生書き下ろしの詞は「オマモリ」（トロイメライ）ですね？

野中　はい。作詞家さんがいらっしゃったので、譜割を一緒に考えて、言葉と音を一緒に考えてレコーディングしたんですけど、合っているんですよ！　久米田先生、一体『トロイメライ』を何回聴いたんだろうと思って。びっくりしたんです。

――そんなところでも先生は面白いんですね。ちなみに2期では歌うことが増えているのですか？

井上　音響監督さんも絶望のアルバムを聴いて、「これどっかで使いたいな」とかおっしゃっていたりとか。多分キャラクターソングからまた新たに作品にフューチャーしていきたい、みたいな意志を持たれているのかもしれないですね。あとゆうちゃんは軍歌も歌っていたよね。

野中　あー歌っていた。

小林　わたしも入れていただいたんです。

井上　その場で聴いて、覚えて、歌うみたいな感じだったよね。

――軍歌を録るぞ、と？

小林　そうなんです。その場で確認して神谷さんを筆頭にして、男性陣とわたしで（笑）。

――すごいですね。小林さんは男性役も多いのですか？

井上　今日も男性役で入ったね。

小林　そうなんです。

井上　今日（アフレコ後にインタビューでした）も5人の男性役が必要になったんですが、「じゃあ、小林さん」みたいな（笑）。その時はアフレコ現場に男性の方が4人いらっしゃったんですが、5人目に「じゃあおれがやろうか」と水島大宙さんが手を挙げようとしたら、音響監督さんが「じゃあ小林ゆうさん」って普通に。

小林　そうなんです。

野中　しかも中性的な男性の役じゃなくて、ごっつい男性の。

井上　4人の男性より、よりもごっついんです。

野中　そして誰よりも絵にぴったりにやるから、すごい！

小林　しかも、やっつけられる人たちだったんですけど、やっつけているのはカエレで、もうめちゃくちゃです（笑）。

野中　どっちがどっちか（笑）。

井上　そんな2期ですね。

――最後にファンの皆さまに一言ずつメッセージをお願いします。

野中　私もこれからの展開が読めないので、ぜひ一話、一話見逃さずに、

出席番号18番
木村　カエレ（楓）
人格バイリンガル少女

■profile
こばやし・ゆう

少年役から美少女、イロモノキャラ、ハイテンションなキャラからマッチョな男性役までをこなす。独創的な絵も有名で『さよなら絶望先生』でもエンドクレジットなどを担当。主な出演作は『銀魂』さっちゃん役など。

見ていただいて、さらに3期へと続くように、みんなでこれからも盛り上げていけたらいいなと思います。ポジティブに頑張りましょう。

――素晴らしいですね。それでは井上さんお願いします。

井上 DVDが2万枚売れたら3期みたいです（笑）。

――書けないです、そういうこと（笑）。

野中 リアルだ～（笑）。

井上 そんな冗談は置いておいて、本当に1期から『さよなら絶望先生』という作品が好きで、本当にたくさんの方にこの『さよなら絶望先生』を愛していただいているんだなと、日々思いながら演じさせていただいているんですが、第2期からはまた新たな展開もたくさん待ち受けており、そしてさらにキャラクター達も、ますます魅力を増している作品になっていると思います。きっと毎回必ず飽きさせない展開や何かしら小ネタを新房監督が挟んでくると思いますので、そういう細かい小さな小ネタも見逃さず、そしてこれからも変わらず『さよなら絶望先生』を応援していっていただけたらうれしいなと思います。わたしもこれからもきっちり！ 木津千里を演じていきたいと思います。

――では小林さん、お願いします！

小林 皆さま！（突然カエレの話し口調になった！）

野中 カエレが入りましたよ！（笑）。

小林 （カエレ口調）ちゃんと見ていただかないと！！！

井上 これもったいないでしょ（笑）。

野中 音声を伝えたい（笑）！

小林 （楓口調）少しだけ3歩下がって付いてきてくださったらうれしいです。楓ちゃんです！

野中 3歩も下がって。（笑）

井上 みんなは3歩下がれと。ついて来いと（笑）。

野中 みんな大和撫子なんだ（笑）。

井上 この「絶望先生」という作品、みんなは3歩下がって付いてこい！俗（2期）のDVDが発売されるのは結構後ですからね。どちらにしても3歩ぐらい後です（笑）。

小林 （素に戻って）そうじゃないんです。わたしが3歩下がって付いていきます。

井上 面白いよ。大丈夫（笑）。

野中 かっこよかった（笑）。亭主関白っぽかった。

――ありがとうございました。

一同 （ホームルームの後のように、元気よく）ありがとうございました！

龍輪直征副監督が語る

第1期 さよなら絶望先生

原作のきわどいネタを原作そのままに再現を試みるだけに飽きたらず、前世いや前作の『勝手に改造』ネタまで加えたスタッフは、やっぱり久米田先生の大ファンだった！　中でも『行け！　南国アイスホッケー部』以来のベテラン愛読者という龍輪直征副監督とともに、軸がぶれまくって新しい未来に導きかけた全十二話を徹底解説！

文／多根清史

第一話　さよなら絶望先生

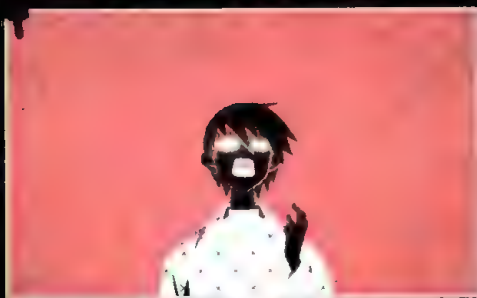
あの衝撃映像がなければ『絶望先生』じゃない！　しかし……と危ぶまれた第一話は、地上波なのに堂々と「首つり」でスタイリッシュに開幕！「最初の桜の下でのシーンを印象的に作れて良かったかな、という感じですね。でも、首つりが格好良すぎるとマズイですから、その後のゴホゴホでけっこう苦しいのだぞ、と前面に押し出して（笑）。僕も、作画監督の山村（洋貴）さんも本当に久米田先生の作品が大好きで、『さよなら絶望先生』をできるのがうれしかった。だから、できるだけキャラクターを崩さないようにしていきたいなと。原作の絵はとてもデザインチックで、あの世界観を知らない人も引き込めればいいな、というコンセプトもあります」

原作を再現するクォリティにこだわるあまり、時には「細かすぎて伝わらない」こともある。「一話だとテレビの中の野球シーンとか、普通に実写だと思われてしまうぐらい一生懸命やり過ぎたところがあった。ずらりと首吊りのシルエットが並ぶシーンでも、久米田先生の某作品のキャラを色々と描いているわけなのですが、絶対分かってもらえない(笑)」この回からしばらくはキャラ紹介編となっているが、第一話は首吊りを「身長伸ばし」と言い換える超ポジティブな風浦可符香に絶望先生も押されっぱなし。原作だったら半年から1年かけて固めていった心のスキマに入り込む黒いキャラも、初回にして全開にブラック。放送も一段落して見返すと初期のツカミが強烈だったと……あれ、白黒分けすぎるあのキャラの登場エピソードがない？「四話までは普通にメインだと思われるキャラを紹介して、五話からオリジナルではない、普通にもっと全員が入ってくる感じの話数になっていて。でも、一話から全員を出してしまっている感じになってしまったので、（木津）千里だけの話がなくなっちゃいましたね」

■STORY

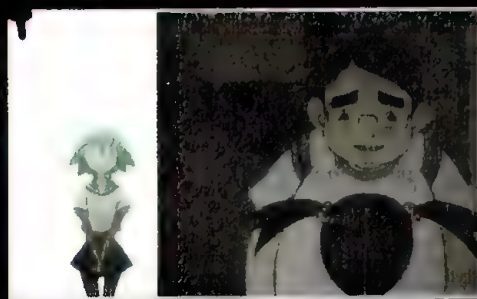
季節は春。超ポジティブ少女・風浦可符香は、桜の木の下で首吊りをする超ネガティブ高校教師・糸色望と出会う。慌てて止めに入る可符香に「死んだらどうする！」と逆ギレする望。こうして奇妙な高校生活が始まった

脚本：金巻兼一／絵コンテ：福田道生／演出：宮本幸裕／作画監督：山村洋貴／エンドカード：藤田和日郎

第二話　トンネルを抜けると白かった

■STORY
望は学級のひきこもり少女・小森霧に「死にたくなったらまず先生に言いなさい」と心を開かせ、ストーカー少女・常月まといには「先生で良かったらいつでも一緒に死んであげますよ」と言ったばかりに惚れられてしまう

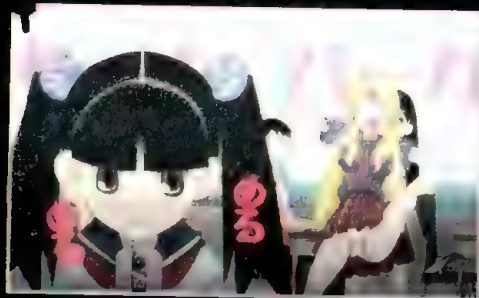
脚本：高山カツヒコ／絵コンテ・演出：森義博／作画監督：古川英樹／エンドカード：上条明峰

今回は座敷わらし（引きこもり）の小森霧と純愛（ストーカー）常月まといの登場編。そしてミキサーでケーキを公平に分ける、千里の“きっちり”した性格もちょろり。3人とも絶望先生をはさんで火花を散らす恋敵！「やはり二話は、霧を可愛く見せたかった。その分、初めに出てくるところは怖くしたというわけです」前半、親に「ウザイ、死ね！」と悪態をつく霧は、アイドル化した今では新鮮に思えるが、それを可符香の座敷わらし封印と呪いの人形責めが黒さで圧倒していたような。そして後半はまといにスポットが当たるが、大型新人・MAEDAXが声優デビュー！「原作を読んでいた時から、前田さんが声をやってくれないかなとずっと思っていて。（ストーカー役を）やってもらえてうれしかったですね。前田さんからは資料もよく戴いたりして、「このへんの睡眠薬を出していいですか？」とか聞きながら作っています。でも、最近は声をやってくれないんですね」この回も「ひ○ちアサ、講談社漫画賞一般部門を受賞！」など小ネタが満載。しかし……。「（日塔）奈美の出席番号を間違えてしまったのがいまだに悔やまれますね。（第九話の間違い探しでネタにされる）教室のプレートですか？　あれはわざとです（笑）」

第三話　その国を飛び越して来い

■STORY
2人の外国人が学級に編入することになり、焦る望。1人はバイリンガル少女の木村カエレ。大和撫子な“楓”との2重人格で、口癖は「訴えてやる！」。もう1人は、天真爛漫な難民少女の関内・マリア・太郎だった

脚本：金巻兼一／絵コンテ：龍輪直征、潮月一也／演出：板村智幸／作画監督：潮月一也／エンドカード：瀬尾公治

木村カエレと関内マリア太郎が、それぞれ違う意味で国境を飛び越してきた第三話。肌色が肌色じゃない出身の2人だが、カラーになったマ太郎の色艶は、懐かしいあのヒロインにソックリ！「あれは久米田先生がマガジンの巻末コメントで「今の30歳前後（担当さんを含め）は、多感な時期にナディア（筆者注：『不思議の海のナディア』）を観たせいでトーンを貼っている女に異常に反応する事が発覚しました」というのがあり、ナディアの色にしておいた方がいいのかなと思いまして。最初上がってきた絵はちょっと薄かったので、もっと濃くしてもらえますかって。あと、マリアはだいぶ可愛くなりましたね。守ってあげたくなるキャラを、けっこう面白い感じで生かせたかなと」アバンの「祝！講談社漫画賞少年部門」で『DEAR BOYS』（『さよなら絶望先生』と同時受賞）を祝ったりと原作（者）いじりは、龍輪副監督のしわざ。「半分（カエレの）絵コンテをやらせてもらったんですけど、うつのみや理さんの『ご先祖様万々歳』みたいにやりたくて、だいぶ暴走しちゃった感じですね。しょうがないから、カットを組み合わせてパズル的要素を入れたのですが、もっと原作に忠実にやった方が良かったかなと。カエレの多重人格な感じはうまく出せないですね、本当に難しいです」

第四話　ヒジニモ負ケズ ヒザニモ負ケズ

■STORY

全身ケガだらけで「DVを受けている」と噂の小節あびるを家庭訪問する望。彼女は無類の動物のしっぽ好きで、ケガもそのせいだった。いっぽう、音無芽留は口下手。しかし、そのメールの文面はかなりの毒舌だった

脚本：高山カツヒコ／絵コンテ：田中穣／演出：飯村正之／作画監督：田中穣／エンドカード：西本英雄

縄！　拘束！　吊るし！　前回までは文字だけだったオープニングに絵が付いて、背徳感に話題持ちきりになった第四話。キャラ紹介編のトリを飾るのは、DV疑惑のかかる包帯だらけの小節あびると、極度にシャイなあまりメールで暴言を吐く音無芽留の二本立て。「最初がだいぶゆったりしていたのに対して、もう四話になると凄くテンポアップしています。この辺から何かつかめてきたかな、という感じですね。学校の外に出て、バラエティに富んだ（あびる父など）おやじキャラも生き生きしている。商店街の人たちもけっこう描き込んでいて、久米田先生のモブキャラを活かしていければいいなって。でも、テンポアップしたせいで、尺が相当余ってしまって（笑）それで、たまにオリジナルのカットが足されるようになっていったんです」そして久米田先生が発明した“めるめる”（メールを打つ擬音）が、ついにテレビに！「“もじもじ”とか“めるめる”を皆に口で言ってもらうのは監督のアイデアです。「ざわ……ざわ」より先にやれたのは良かったですね（笑）“めるめる”を著作権フリーで広めたいという久米田先生の志（こころざし）がありますから、いろいろなところで使っています。やはり四話は方向性が見えてきてる分、かなり危険になっているんじゃないですかね（笑）」

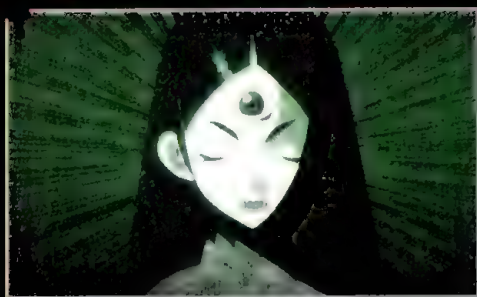
第五話　シミと毒だし

■STORY

身体測定に青ざめる少女達に「うわべばかり測って何になる！」と“身の丈”測定を始める望。これに、何事もきっちりしたい木津千里が便乗。いっぽう、温泉にやってきた望は人々がデトックスされるのに危機感を覚える

脚本：高山カツヒコ／絵コンテ：山村洋貴、宮崎修治、清水慶太／演出：吉田秀之／作画監督：実原登／エンドカード：木尾士目

どんどん“シャフトらしさ”のギアが入っていく第五話は、サービスカットの雨あられ。つまりテレビでは大事なところをがっちりガード、前張り代わりのMAEDAXが恨めしい!?「この回は身体測定と入浴シーンがあり、萌え話数ですね。もう僕らしい職人技を大いにふるって、エロさを出すという（笑）。晴美の成人向け同人誌（『失望先公』）は、『魔法先生ネギま！』が元ネタです。本当に作業がやばいときに、ここに足しておこうと思って描かせてもらったのですけど。これは原作とコンセプトが変わってしまっているのですが、前田さんにも見てもらったら、やはり入れようか、入れまいか迷ったけど入れなかったと。それで、入れてくれて良かったって（笑）」やりたいことはガマンしない社風のシャフトだが、それでも出来ないことはある。「五話は白黒パカパカ（背景を激しく点滅させる）をやりたくて、一回映像まで作ったんですけど、駄目でしたね。それと（ゴージャスな自殺のところで）ハマショーが使えなかったのは後悔ですよ。あの曲に合わせて、PVみたいな感じで作りたかったのですけど」第一話～四話での「ハマショー交渉中」→「交渉継続中」→「交渉難航中」→「交渉決裂！マネー？」という黒板ネタの連作は、本当に伏線だったのか！

第六話　見合う前に跳べ

■STORY
「失踪することにした」と宣言する望。生徒たちはいつものことと気にしない。風邪をひいた可符香は、病院で望そっくりの医者に出会う。それは、望の兄・糸色命だった。命によると、望は見合のため実家に戻ったという

脚本：久保田雅史／絵コンテ：音間闇／演出：板村智幸／作画監督：湖川友謙／エンドカード：曽山一寿

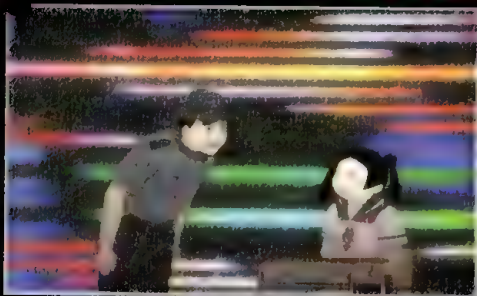
失踪と言いつつ里帰りした絶望先生に迫る無数の目線……お見合い話なのになぜかホラーになっている第六話は、旧家・糸色家の格調高さに合わせてか、ゴシックロマンの雰囲気が漂う。「この話数は、後半ちょっとBL影（黒い影）を多めにしてやろうというコンセプトがありました。夜になって見合いが始まるあたりから、ずっと光量を落としているんです。その中でも、2人の（ガンを飛ばす）不良がけっこう格好良くなってしまって（笑）」この話は、絶望先生の妹・倫がデビューする回でもある。しかし！「ここで初登場するようにコンテは作っていたのですが、後で追加したアイキャッチで間違えて先に出してしまって、やばい！って。ああ、やっちゃったなと」。そんな不遇にもめげず、倫を演じる矢島晶子の“声芸”は素晴らしすぎた。「あれはテープの速度が落ちて音程が変わるのをナマで話してもらっているんです。上がってきたのを聞かせてもらって、びっくりしました」そして唐突に、原作の1巻にある（ウソの）予告編が挿入されたのも意表を突いた。「当初、番宣として使おうかなと思っていたのですけどね。今まで舞台が商店街や学校だったのに対して、ちょっと場所を移動するということで、変わった話になるかなと思って、急に作って入れたんです」

第七話　ある朝、グレゴール・ザムザが目をさますと神輿を担いでいた

■STORY
望は同人少女・藤吉晴美と意気投合する。有明の即売会に来た望は「文学がこんなに盛り上がっているとは」と喜ぶが、その同人誌ではない。いっぽう、望は何でもないものを祭り上げて有り難がる風習に絶望する

脚本：高山カツヒコ／絵コンテ・演出：森義博／作画監督：古川英樹／エンドカード：高橋留美子

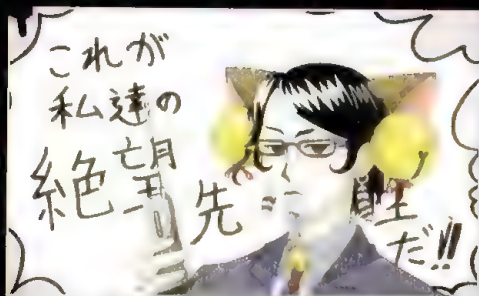
この週（8/19）を逃すと、やるチャンスがない！　有明まんがまつり（コミケ）の前半と、後半がブーム作りを皮肉った「御輿をかつぐ」お話で、第七話の裏テーマはお祭り。『ぱにぽにだっしゅ！』など新房監督＋シャフト作品ではおなじみの割り箸アニメ（紙を割り箸で動かす）が使われ、ファンの間で物議をかもした。「あれ、相当手間はかかるんですが、やはり手抜きと言われてしまう。まぁ今まで何回もやったことがあるので、大体のアタリを付けて撮影さんに頼んでおくと、そういう風に動かしてもらえるようになったので、前よりは手間はなくなっている。じゃあ手抜きかというと、そんなことはないって感じですね」また、今回はコミケの描写が生々しいほど詳しいし、絶望先生を巻き込んだ藤吉晴美の腐女子っぷりにもリアリティ。妄想した「アス×カガ」のシルエットがもろ、なんとかシ○ド！　「実際、絶望先生がコミケで同人誌を出しても、あの（やおいネタ界わいの）周りじゃ多分売れてませんよね（笑）第六話が晴美が出なかったので、こっちで暴れてもらおうかなと。ちょうどコミケもこの前後で、いいところで入りましたよね。サブタイトルのところに入るネタもそちらに寄ったネタ（筆者注：「明日も有明だ」）にしなきゃって、ギリギリ差し込みましたね」

第八話　私は宿命的に日陰者である

■STORY

望の学級には、臼井影郎という男子生徒がいる、しかし、あまりに存在感が薄いため、これまで誰にも気づかれなかった。避難訓練ならぬ「非難」訓練のさなか、臼井にはじめてスポットが当たるが、その理由は……

脚本：久保田雅史／絵コンテ：福田道生／演出：鎌田祐輔／作画監督：田中穣／エンドカード：荒川弘

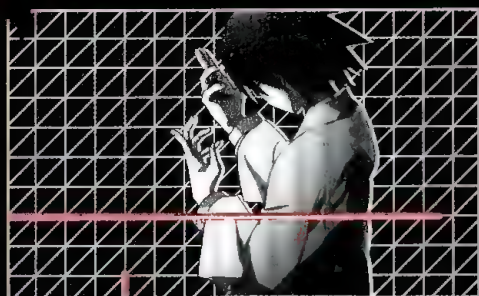
オギャアと産声を上げたときから医者にガン無視され、本物の委員長なのに委員長っぽい千里に食われた日陰者・臼井影郎に日を当てる、かなり無茶をした第八話。しかし臼井には、心強いサポーターがいた！「まさに臼井の話数ですね。僕は男キャラの方が出したいなって思っていて、萌えキャラは皆さんに任せて（笑）もっと臼井と久藤准（筆者注：本好きの男子生徒）をフィーチャーしたかったんですが、売れない感じになってしまう」そして後半戦、よりにもよって原作から「非難訓練」の回をまさかのチョイス。消防署の“方から”来た人が心ない言葉を浴びせかけ、見ているこっちがヒヤヒヤしました！「この劇場のしゃべりのところも、SEの処理とかやって、けっこう面白くできたと思うんです。でも、本当に非難訓練はひどいですよね（笑）「臼井が可哀想」という後味になると辛いので、最後に映画のようなシーンを入れることで、忘れてもらえたらいいなと思ってました。この話数で、守岡（英行/総作画監督）さんと山村さんの絵も固まってきたと思うんです。すごく格好良くて、今の連載してる原作に近づいている感じですね。だからこの後は、設定を見るんじゃなくて、八話の作画を見て描くという形になってきて、指針となる絵ではありますね」

第九話　富士に月見草は間違っている

■STORY

雑誌の間違い探しをする生徒に「そんなことより人生の間違い探しをしろ」と言う望。つきつめれば、この世に生まれてきたこと自体が間違いだという。そんな時、望を「父さん」と呼ぶ少年、糸色交があらわれる

脚本：金巻兼一／絵コンテ：鎌田祐輔／演出：吉田秀之／作画監督：実原登／エンドカード：瀧波ユカリ

浪人生活中にエヴァにハマる、3DO、絶望先生のアニメに携わる（ネタだと言ってください！）……七つじゃ足りない人生の間違い探しをする中で、いま明かされる間違いじゃない真実！「いよいよ一話と二話のプレートの間違いをばらす日がやってきましたね。二の“へ”が“八”になっていて（笑）。計算通りです」見事に引っかかって絶望した！　後半は新キャラの糸色交がやってきて、先生の隠し子なのも正解……かどうかウラを取る「証明」がテーマ。本人証明できない先生に「これが私たちの絶望先生だ！」と突きつけられた絵（画：藤吉）は、どこかで見た元祖萌えキャラ？「まといの声の人は「にょ」っていう本人ですからね（笑）。この話数だと、DVD版ではラーメンのところを、ちゃんとマガジン（『エアギア』）に出てきた「絶望ラーメン」に修正してます。毎週マガジンは楽しみに読ませて頂いていて、どこかに絶望先生ネタがないかなと。ほかの作品で使っていたら、こちらも使わせてもらいます（笑）」また、原作より霧と智恵先生の百合っぽい絡みもサービスされているが、絶望先生は“萌え”なんか目指したりはしない！「カエレのパンチラだけではエロティックにならないので、そこで。でも萌えじゃなくて、久米田先生が推奨している“惚れ”アニメですね（笑）」

第十話　生八ツ橋を焼かねばならぬ

■STORY

憲法で保障された"最低限文化的な"文化祭を行おうとする望。どんなにひどい出し物にも「文化的レベルが高すぎる」とダメ出しする。いっぽう、望たちは京都を訪れるが、それはあくまでも修学旅行の"下見"だった

脚本：久保田雅史／絵コンテ：福田道生／演出：宮本幸裕、板村智幸／作画監督：西田美弥子、湖川友謙／エンドカード：朝基まさし

もう残すところ3話というのに、オープニングが「強引niマイYeah～」に変更。エンディング後の「週刊絶望先生批評」で"萌え"寄り路線を問い詰めるハガキに「監督命令だからしょうがありません」と逆ギレ気味の龍輪副監督、大いに語る！「スケジュールが圧迫している中、宮本（幸裕）さんと僕とでやらせてもらったんですけど、さすがに作画パワーが使えなくて。今までのを見て、このへん使えるよねって。でも、マッド（筆者注：アニメの映像を切り貼りした同人ビデオ）と言われるのが嫌なので、色替えをしいたり、元の素材を持ってないとできないことをして（笑）」本編はAパートが最低限文化的なショボい文化祭のお話で、Bパートがクラス全員で修学旅行の下見へ。前半でまといがじ～～っと見つめる←→後半の「じっくり見ないでください！」と伏線も芸コマ、原作がものすごい勢いで消化されていく！「宮本さんが一話の演出がぬるかったと後悔していたので、ちょっと詰め気味にやってもらったんですね。監督も編集さんも、最初に見た印象は速ッ！　って感じで。でも今は、これぐらいがいいかなと（笑）。久藤准が語るところのハーモニー（セル画に絵画のような処理をすること）がけっこうキレイでいいなとは思うのですが、そう多用できないですね」

第十一話　あれ不可よ　原作があるじゃないかね

■STORY

「原作通りに作ったのに非難する世の中に絶望した！」と叫んだ望は、「原作通り」などの抜け道が交差する区画に迷い込む。いっぽう、年の瀬でごろごろしていた望たちは「冬眠したい」とつぶやいたせいで大変なことに

脚本：金巻兼一／絵コンテ・演出：森義博／作画監督：古川英樹／エンドカード：寺嶋裕二

原作通りですから！　と言いながら、かなりアレンジが激しい第十一話。「この話数、3つぐらいの原作が混ざっているのですよね。原作通りの話と千里の大掃除、あと集団冬眠の話ですね。さすがに原作の●●の話は使えなくて。まぁシナリオの段階でなかったので、そこは脚本家の方が気を利かせてくれたんでしょうね。残していたら、それはもう詰めこみますよ。原作通りですから（笑）。あと、（「原作通り」の）看板も久米田さんの原作では一つずつ違うのですよね。そこを生かせず、全部兼用になっちゃって。上がってきたやつを見ていじったり、少しずつは直しているのですが」アニメ版では、千里が自分で自分を許せない行いがある？
「千里のところで失敗したのは、きっちり掃除をしているはずなのに、畳の目に沿って掃いてないのですよね。千里だったら多分、畳縁も踏まないのかなと」しかも凄いのは、AパートとBパートで２回も先生が旅立ちそうなところ。特に冬眠は原作とは危険な方向にオチが変わっている上に、その後に暴れチンチン電車が！「そんな話数もあった方がいいかなと、やってみたくなっちゃったんですけど。でも、ちょっと踏み込みすぎていて、というか変えすぎですよね。まぁギャグアニメなので（笑）」

第十二話 なんたる迷惑である事か！

安部さん辞任、なんたる迷惑であることか！ 何か（9月12日）に放送が間に合ってしまった（最速で22日）らしい第十二話は、未登場のキャラ2人がぎりぎりデビュー。いつも自分が迷惑をかけているのでは、と"加害妄想"している加賀愛のことを「戦後日本の自虐教育が生んだ仇花」と断言する絶望先生。「やたら被害者ぶる国が多い中、いい国じゃないか」と日本を褒めちぎるマリアも含めて、最終回に相応しくぎりぎりセーフ……いやアウト？「十二話は、冒頭からコンテを描いてらっしゃる尾石（達也）さんの雰囲気になっていると思います。集大成な感じで、絵がガツッと濃くなりましたよね。ここでまた、「名前を書いたハンコを顔に打つ」という新しい技法が生まれまして。面白いのですよね、歴代総理の名前になっていたり、新撰組の面々になっていたり、あとアルフィー（笑）新房監督もいたく気に入りましたので、また使って行ければ楽しめるんではないかと」もう1人の新キャラは、目つきが悪すぎて犯人のワケがない！と誤解される、実は見たまんまワルの三珠真夜。「加害者じゃない妄想」のトバッチリを喰らう絶望先生や生徒たちのリアクションが強烈だ。「原画の大田（和寛）さんが相当頑張ってくれて、おやじが殴るシーンとか、この作品の中ではたぶん、一番動いているところですよ。そうしたら、原作でも同じような殴りシーンをやって頂けましたね（笑）。（藤吉が隠される）本の表紙は女性原画マンに振っていますけど、微妙にS○○○っぽくなっていますよね。前田さんの顔で隠していますけど、もろに書いていますから（笑）。あと、（三珠がスイッチを押す）実写の爆発ですね。いつも新房さんがやっていることを、ここでもやってしまった。まだまだ発展の余地がありますね、あと1年どころか2年でも続けたいですよ（笑）」

■STORY

"加"害妄想少女・加賀愛は、視聴率低下をおそれ、これまで画面に写らないようにしていた。いっぽう、三珠真夜は証拠過多により、悪事を働いても逆に犯人だと思われない。そのせいで、望は濡れ衣を着せられてしまう

脚本：高山カツヒコ／絵コンテ：尾石達也／演出：飯村正之／作画監督：大田和寛、田中穣、守岡英行／エンドカード：久米田康治

■profile

たつわ・なおゆき

スタジオジャイアンツを経てシャフトに入社。『ぱにぽにだっしゅ！』（05年）にて第二原画・原画担当、『ネギま!?』（06年）で作画監督デビュー。『さよなら絶望先生』では副監督を務める。

写真／長谷川太郎

みんな人としての軸がぶれまくっている!

絶望先生主題歌「人として軸がぶれている」とは

Column

Zetubou Best Sound

　人として軸がぶれている、ときた。近年の大槻ケンヂ（以下オーケン）は、知らない人なら怒り出しかねない“オーケン節”とも言うべき言葉のチョイスが冴えに冴え渡り、円熟と言うより全盛期の再来を思わせる良い仕事を連発している。
『N.H.K.へようこそ！』のED主題歌にして、筋肉少女帯復活の複線にもなった「踊る赤ちゃん人間」にしてもそうだが、こんなタイトルや歌詞、思いついた時点で既に名曲確定！という凄まじい説得力が、ビキビキとその字面から漲っているのである。また、絶望少女達の緊縛を始め、嗜虐的なエロティシズムを満載し、異形の映像美に仕立て上げたワルノリ演出が、これまた実に見事な相乗効果を生んでいる。

　アニソンを手掛ける時のオーケンは現在まで、アニソンでありながらも本編のイメージを喰ってしまいかねない強力な語感と語彙、そして音楽性で勝負してきた。オーケンにとって最初のアニメソングは『コボちゃん』の「コボちゃんグルー」（93年）だが、このタイトルの元ネタがT.レックスの「metal guru」だなんて、当時の『コボちゃん』視聴者にはサッパリだったはずである。しかも、その曲調が“メタル・スカ”とも言うべき物凄いものだった。カップリングだった「コボちゃん音頭」も、“音頭”なのにディープ・パープルのようなハード・ロック調で、なんと言うか、サイコーだったのだ。最近のインタビューで、「アニメ本編と全く関係ない曲が、オトナの事情で主題歌として起用されていたりするのは、もうウンザリだ」という要旨の発言を、アニソン・シンガー宣言とも取れる発言と共にしていたのだが、それも彼の感性に応えることが出来る才能＝新房監督との出会いによって導き出された、自信から来る発言のように思えてならない。

　少々話が逸れた。疾走感溢れる乾いたビート感と焦燥的なギター・サウンドが、USオルタナ〜ジャンク系サウンドと2000年代的なポスト・ハードコアの融合を思わせる「人として軸がぶれている」の音楽性だが、作曲はオーケン率いる“特撮”の盟友であり、日本のアンダーグランド・シーンを代表する轟音バンド、コールター・オブ・ディーパーズのNARASAKIが担当。トータル的なサウンド・プロデュースも彼が手掛けている。ちなみに“特撮”は、オーケンが筋肉少女帯を再結成させた為に現在充電期間中であったのだが、本作の演奏には“特撮”のメンバーが全面的に参加しており、オーケンがこの曲にかける本気度も透けて見える。

　そして、本作を語る上で忘れてはならないのが、絶望少女達のコーラスワークだ。この楽曲には、野中藍（風浦可符香）、井上麻里奈（木津千里）、小林ゆう（木村カエレ）、沢城みゆき（関内・マリア・太郎）、新谷良子（日塔奈美）が参加。楽曲により艶かしい魅力を塗布し、アニメの根底に流れるシュールな退廃美を見事に演出してみせた。また、『俗・さよなら絶望先生』のOP「空想ルンバ」も大槻ケンヂと絶望少女達が担当、「あまりの痛キモチ良さに絶望した！」と叫ぶこと請け合い。M野郎には過ぎたご馳走なので、人として軸のぶれまくっているアナタはぜひチェックを。

SHAFT代表作REVIEW

文／多根清史

アーケードゲーマーふぶき

商品名：アーケードゲーマー ふぶき COLLECTION
価格：3,990円（税込）
発売・販売元：バンダイビジュアル

シャフトのお家芸である「原作付きのポップな美少女もの」のプロトタイプ的なOVA（『桜通信』という前例はあったが）。原作は吉崎観音が手がけた作品で、あの伝説の『ゲームセンターあらし』を作者・すがやみつる公認の元でオマージュしたもの。ごく平凡な女子中学生・桜ヶ咲ふぶきが謎の人からもらったPP（パッションパンティ）を身につけ、どんなゲームも“一撃でクリア”してしまうスゴ腕アーケードゲーマーになって強敵たちと戦っていく。元ネタの「あらし」のノリそのままに、ゲームの筐体に逆立ちしたりするハチャメチャな原作も、映像化にあたってセガやニチブツといったゲーム会社の協力を受ける。今のパロディてんこ盛りなシャフト作品に慣れてると、少しおとなしめな感じが逆に初々しいかも。1～3話までは懐かしゲームの『クレイジークライマー』や『トランキライザーガン』などレトロ志向と、パンティを見せるために必殺技を出すような萌え志向とのせめぎ合いに微妙な空気が漂うものの、最終回でトンデモゲームバトルへと振り切り、あらし世代の中年ゲーマーも満腹できるラストを迎えた……。

ぽぽたん

商品名：ぽぽたん　全6巻
価格：5,250円（税込）
発売・販売元：バンダイビジュアル

今話題のシャフト作品『ef』に先がけること4年、美少女ゲーム原作をアニメ化したテレビシリーズ。美人三姉妹のあい・まい・みぃ、それにメイドロボットのメアーの4人が、家ごといろんな時代や場所を転々とする。自分たちの意志とは関係なく、強制的に時空を転移させられるため、親しく交流した人々と時をともに過ごせないことに苦悩しながら、彼女らの旅は続くのだった。そのスタッフは、監督はメイド+フィギュアの『HAND　MAID　メイ』の木村真一郎、キャラクター原案は新房監督の『宇宙戦艦ヤマモトヨーコ』でも起用されたぽよよんロック（渡辺明夫）、シリーズ構成に『ローゼンメイデン』の花田十輝を迎えるなど、萌えのドリームチームみたいな精鋭ぞろい。巨乳の長女・それをジト目で見る貧乳の次女・発展途上の三女が毎回のように入浴、だめ押しに「いまさら温泉か！」と予告で自分ツッコミしてる温泉話！　そんな適度（を超えた？）なサービスシーンを安定した作画で楽しませつつ、ストーリーは原作ゲームの主人公をいなかったことにして、三姉妹を中心に「時間旅行」というSF的テーマを元に再構成。「普通の時間」から切り離された哀しみ、愛する人たちとの出会いや別れを描き、終盤にかけてグッと引き締めるところがシャフト節か。アンセブ（UNDER17）時代の「萌えソングをきわめるゾ！」と言ってた桃井はるこが主題歌を唄い、アニラジ版の『ぽぽらじ』も大暴走して数々の伝説を残したり、本編に負けず劣らず、メディアミックス方面でもかなりエッジな展開を見せた。

REC

新房監督作品ではないが、シャフトカラーが色濃い原作付きアニメ。花見沢Q太郎のマンガ（『月刊サンデーGX』連載中）をベースに、TBS・BS-iの「アニアニランド」の中で1話15分・全9話という変則的な枠で放送された。ひょんなことから製薬会社のサラリーマン・松丸文彦が声優のタマゴ・恩田赤と出会ってすぐに同棲することになり、一つ屋根の下で「恋人未満」の関係をはぐくんでいく――という原作の大筋はいじられていないが、ビジュアルは誰がどう見てもシャフト作品。しかも陰影を多めに用いた演出といい、原色の強めな色彩といい、「新房組」との類似点がうかがえる。それはキャラクターデザイン・総作画監督も「絶望先生」と同じ守岡英行、時期的にいっても『ぱにぽにだっしゅ！』（05）と『ひだまりスケッチ』（07）の狭間にあるので自然なことだが、一作ごとに培った技術を継承していくシャフト流の進化も確認できる。そもそも「アニメ会社が声優アニメを作る」のが一種の楽屋オチなわけで、声優オーディションの風景が詳しかったり、アフレコで作画に色が付いてないのに魔法少女の変身だけ彩色していたり（バンクだから）と、原作よりも現場がリアルになった面もアリ。けなげに歩み寄る2人の純愛を見守るのは、「絶望先生」の毒にどっぷり浸かった後のデトックスにいいかも。

商品名：REC DVD-BOX
価格：15,750円（税込）
発売元：小学館・「REC」製作委員会
販売元：ポニーキャニオン

月詠

新房監督が本格的にシャフトとタッグを組んだ、後の『ぱにぽにだっしゅ！』から『絶望先生』までの原点にあたるテレビシリーズ。もはやアニソンという枠さえ逸脱した？主題歌『Neko Mimi Mode』の電波ソングぶりに話題沸騰したが、OPアニメも相当にキッチュ。それまではOVAを中心に映像派として一部に知られた新房監督が、とんでもなく分かりやすい「ネコ耳を付けた女の子」と出会い、ようやく全国区にブレイクした瞬間といえる。シャフトの「仕上げから撮影まで社内で処理できる」デジタル制作環境の強みが活かされ、OPが細かく変わったり、絵でしりとりをしていたり（はだか→カエル→ルガー……）過酷そうな遊び心にもきっちりと対応。ドイツの古城に幽閉されていた吸血鬼の少女・葉月が、血を吸って下僕にしたはずの森丘耕平とともに、生き別れになった母の行方を追う……とシリアスが入っている原作マンガから、アニメ版は“ネタ”へと大きく振られることに。家を横からの断面図にした舞台セットじみたカメラワーク、いきなり落ちてくる金だらいなど、往年の『8時だよ！全員集合』を思わせるムードは「ドリフ演出だ！」とファンの賛否が分かれはしたが、スタイリッシュとギャグをすり合わせる新房＋シャフト節の熟成には欠かせないプロセスだったはず。有名作家がイラストを描く「エンドカード」も、この作品から。

商品名：月詠 -MOON PHASE- DVD　PHASE 13
価格：6,090円（税込）
発売・販売元：
ビクターエンタテインメント（株）

ef - a tale of memories.×シャフトという成功例

文／前田 久

99年、同人文化圏において『新世紀エヴァンゲリオン』と入れ替わるようにして強い支持を獲得していたPCゲーム『To Heart』がアニメ化されて以来、アニメーション業界のライト層・若年層へと訴えかける企画を提示する力の減衰を補うかのように、美少女ゲーム発のTVシリーズが多数立ち上げられてきた。近年では、そのアニメ業界に新しい血を入れる役割をライトノベルに譲った(とはいえ、ライトノベルもまたその役割を失いつつある。それは本論では詳しくは触れない)が、美少女ゲーム発でアニメ企画を立ち上げる定常的なシステムは残った。スタッフやメーカーのブランド力によって、そこそこのヒットが見込めるタイトルであれば、ゲームとアニメの企画がほぼワンセットで進行することは、昨今珍しくない。『ef - a tale of memories.』という作品も、この流れの中から生み出された作品である(原作は『Wind』『はるのあしおと』などで、熱狂的なファンを獲得してきたブランド「minori」の手によるもの)。

しかしながら、本作が制作されるにあたっては、普通の美少女ゲームのアニメ化モデルとは外れた、特殊なハードルが存在していた。ゲーム版に、新海誠によるムービーが収録されていたことである。個人製作アニメーション『ほしのこえ』の大ヒットで一躍その名を知られ、以降『雲の向こう、約束の場所』『秒速5センチメートル』で圧倒的な映像美を披露、アニメファンのみならず、広範な層からの支持を獲得してきた新海の渾身のムービーに、拮抗できるだけのビジョンを呈示することだけでも困難なのに、ましてやさまざまな意味ではゲームムービーや映画よりはるかに制約の多い、毎週放映のTVアニメーションである。インターネットで検索をかければ、薄い興味しか持たない人間であっても、簡単に通り一遍の情報にたどり着けてしまう現代では、原作の熱心なファンでなくとも、新海の名は作品の評価についてまわるだろう。実力に定評のあるスタジオであっても、アニメ化によって成功を手にするためには茨の道を歩む覚悟が必要なことは確かだった。

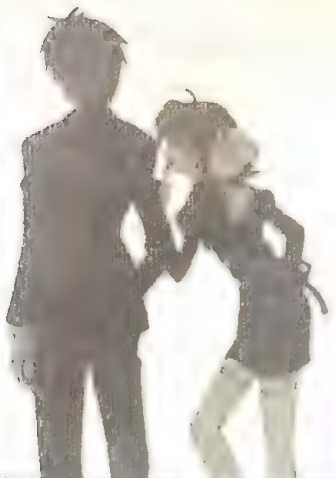
そこに手を上げたのがシャフト、ひいてはシャフトを現在の主戦場にして活躍する、大沼心だった。美少女ゲーム最初の黄金時代(elf~Leaf~keyという流れ)を体感し、近年でも『ひぐらしのなく頃に』を楽しんでいたという大沼は、奇しくも新海と同年代。自身のクリエイティビティを生かそうと考えたとき、PCのヘビーユーザーであった大沼も、新海同様に「個人製作」という選択肢が視野に入らなかったわけではないだろう。そこでアニメの世界に飛び込み、新房昭之という偉大なる師との出会いを経て、表現を研ぎ澄ませてきた大沼。新海の映像文法が、美少女ゲーム文脈における「泣き」の感覚を凝集し、結晶化してみせるのに対して、共通した感覚(二つの『ef』に描かれた「空」の美しさを見よ)を持ち合わせながら、決定的な差異を孕む大沼の映像美。雄弁に語る「風景」の中で、大沼は登場人物たちも「風景」のように大胆に処理を加え、表現する。大胆な構図、極端な色遣い、という新房の持ち味を消化しきったスタイルが、適切な題材を手に入れ、このアニメでは飛翔している。

文脈の解説、比較対象の設定に紙幅を費やしてきたが、ひとたび観始めれば、ここに書き連ねた言葉はあなたの脳裏から消え去ることだろう。今からでも遅くはない、是非『ef』の物語へと、飛び込んで欲しい。

ef - a tale of memories.

大沼監督 Special Interview

ブログの感想はほぼすべて読んでいる――

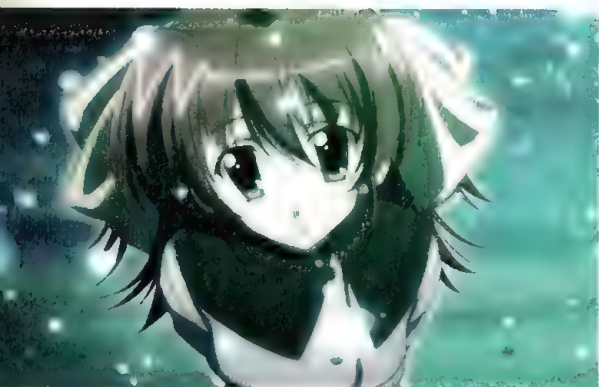
聞き手・文／前田 久

――初監督を終えられて、ご感想はいかがですか？

大沼　手ごたえはありました。作品をはじめるまで、プレッシャーがすごかったんです。作品が商品として成功するかどうか以前のプレッシャーとして、やはりシャフト作品で監督を務めるということは新房（昭之）さんを意識しないわけにはいかないし、『ef』という作品では、それにくわえて新海（誠）さんの名前を意識せざるを得ない。その前提条件の上で、自分なりの「映像美」を見せなくちゃいけなかった。加えて、ほぼ初監督ということのプレッシャーもありました。なので、放映前にシナリオが全部上がっていて、それを読んでひとつ手ごたえを感じていたことは助かりましたね。終わってみて、全体的な流れはうまくは作れたと思っています。

――特に7話以降は非常に盛り上がりましたよね。

大沼　やっぱり、シリーズを通して見た上での、作品としての綺麗さが重要だと思うんですよ。1話からスタートダッシュするのもいいですけど、それで息切れしちゃってはしょうがない。ネット界隈でも「まさかここまでいい作品になるとは思わなかった」という意見が多くて良かったです。それは高山（カツヒコ）さんに、すごく頑張っていただいた結果だとも思うんですよ。ひとりで全話脚本をやっていただけたからこその構成だったと思うので。ご本人からも「あれは二度と書けないよ」と言われたくらいだし（笑）。

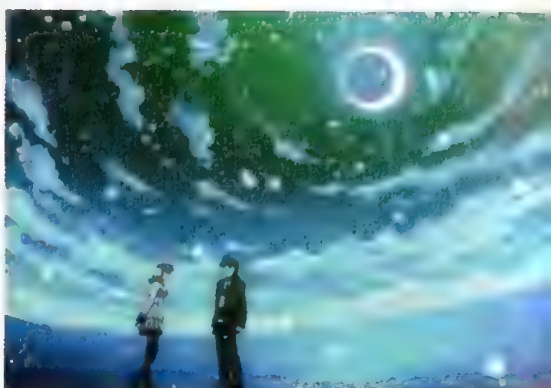
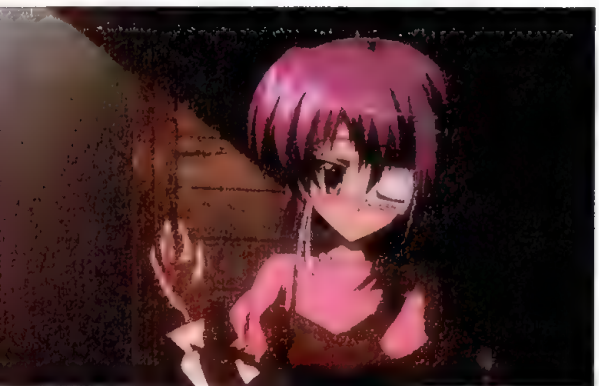
――スタッフそれぞれが全力を尽くしたアニメだった。

大沼　そうですね。映像の力で視聴者さんの気持ちを持っていけたのも、おそらく現段階でのシャフトの体制で、TVシリーズでだせるベストの

映像が追求できたからじゃないか、と自負しています。色彩設定の日比野（仁）さん、撮影の内村（祥平）くん、作画の杉山（延寛）くん、美術のスタジオ美峰さんといったスタッフが集まってくれたことが、自分にとっては幸せだったと思います。特に、空の表現に関しては昔からこだわりというか、空への「憧れ」のような気持ちがあったんですよ。それをとにかく今回のシリーズで表現したいと思っていて、美術さんや撮影さんに一手間も二手間もかけてもらった。美峰さんにも相当カロリー高いことをお願いして、それについてきていただけた。

――すごい手間がかかっていますよね。

大沼　だから、シャフト作品はよく「動かない」と言われるんですけど、画面構成全体の映像美で評価していただけると嬉しいかなあ、と思いますね。動きに関しても、別に動いていないわけではないと思うんですけどね。

――動くところはすごく動いていますよね。たとえば、7話の蓮治が悶えるシーンであるとか。

大沼　そう。コスト計算して動かしているんですよ。自分の監督としての持論なのですが、アニメの映像では、頑張った役職に注目が集まるようにしないとおかしい話なんです。アニメは総合芸術なんだから、注目を全部作画に持って行かせてはダメだし、演出にしても同じことです。演出はとりわけ、結局各部門をきちんと振り分ける指揮をする役職なんだから、自分的には「シャフト作品は演出がすごい」とだけ言われてしまうのは軽く心外なところがあります。一般視聴者の方にそこまで細かい見方を強いてしまってはいけないとは思うんですが、でも、監督としてやっているからには、現場でこれだけ頑張ってくれている役職が評価の対象にもならない、というのが一番まずい。だから、この作品では、良きにつれ悪しきにつれ、撮影や編集と言った各役職の努力を評価してくれるようなフィルムが出来上がったと思っているので、その意味での自分の責務は果たせたのではないかと思ってます。そういった意味だと、やっぱりちょっと突出したところがある作品かもしれません。

――なるほど。とはいえ、各話の演出・絵コンテさんもすごくいい仕事をされていましたね。EDを全部担当された上坪亮樹さんであるとか、

6話と11話で大活躍された宮崎修治さんであるとか。

大沼　今までにも何回も組んできて、自分が細かく指示しなくても分かっていただけるみなさんを集めていただけたのはありがたかったですね。「シャフト＝演出がすごい」という評価を支えているのは、積み重ねた人間関係があって、任せられるひとがいるからこそなんです。そこをとばしていきなり評価されると嫌なんですね。あと、やっぱり「その作品が面白い」と思ってくれるひとに振る、というのが重要なんですよ。本人のやる気があれば、言わなくてもどんどんいい作品になるというのは現場経験で分かったことです。上坪さんも宮崎くんも、もともと美少女ゲームが好きなんで（笑）。

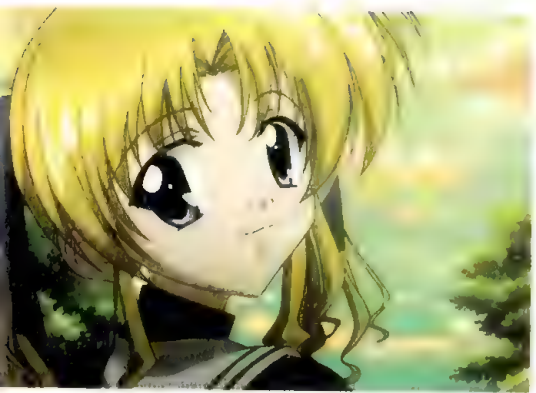
――監督含めてシャフト美少女ゲーム班ですか（笑）。

大沼　ほかにも好きなひとは多いですよ（笑）。9話の作監やった清水（慶太）くんもそういうのが好きなはずです。俺と上坪さんは若干触れていた時期が古いんですけどね。PC9801時代のものが多いので。ただ、その頃のものと今のものでもニュアンスは変わってないと思うんですよ。だから、そういったものが好きで、好きなひとの感覚がわかるということは映像に出ますよね。

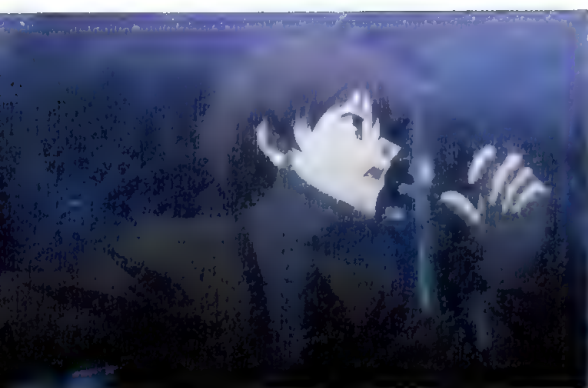
――特に『ef』の千尋シナリオというのは、いかにも美少女ゲーム的なんですよね。

大沼　だから、実はアニメ化のお話をいただいたときに、まだゲームが出ていない三章までやりたい、とお願いしたんですよ。おかげで、『ef』は綺麗に作れたのかなあ、という感じもします。

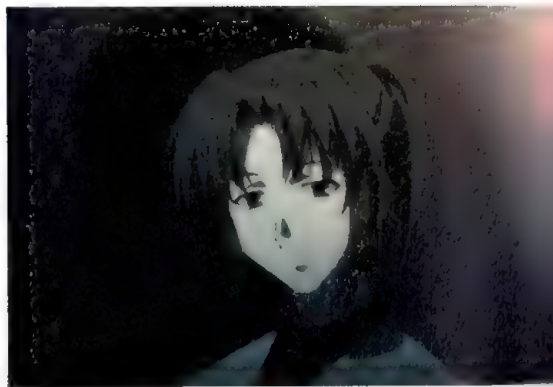
――なるほど。それにしても、監督は視聴者さんを本当に意識されていますね。

大沼　そうですね。シナリオはいじっていませんが、ブログの感想を見て演出を変えたところはあります。ブログで書かれている感想はほぼ100%見ていると思いますよ。自分は、あまり「作品は自分のものだ」という風に思っていないんですね。むしろ視聴者さんのものだろう、と。別に視聴者さんに迎合しているというわけではなくて、作品のベースを作った時点で、作家性というのは勝手に入っていると思うので、その上にのせるものをジャッジする部分では、視聴者さんの意見を強く受け止めた方がいいと思うんです。

――特に印象に残ったブログ感想は

ありましたか？

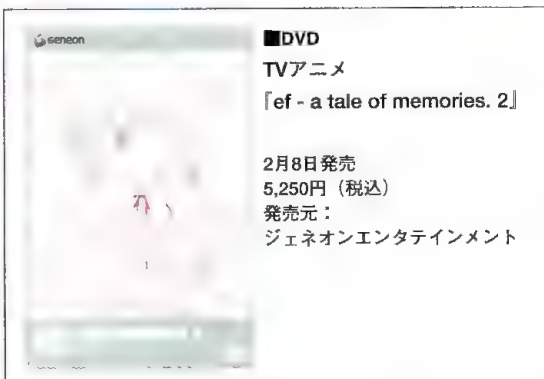
大沼　「印象に残った」というよりも、「ここまでこの作品の意図が伝わったのか」と思ってちょっと半泣きになることが多かったですね（笑）。『ef』は、その意味でもの作りの楽しさが再確認できた作品でした。ひょっとすると、それが今回の一番大きい収穫だったかもしれないです。10年近く作品作りをやっていると、どうしてもテンションが下がってしまうところがあったんです。それは、アニメに限らず、普通に仕事をやっていれば誰でも感じることだと思うんですが。それが、今回リフレッシュできた。だから、ブログに書いた意見は全部無駄じゃないと思って欲しいです。自分は、ブログを書いている方を応援したいタイプの監督です。

――また『ef』は長文の感想が多い作品なんですよね。

大沼　だから、見ていて楽しいんですよね。そうそう、あれだけ感想を書かれても、まだ狙ったところで拾われていないポイントが存在していたりもするんですよ。一つだけばらすなら、モブの音声、特に三章に関係して使っている部分を注意深く全話通して聴いてもらえると、新しい発見があると思います。意外と分かりやすく仕込んだつもりだったんですけどね（笑）。そういったところまで見てもらえると、また新しい面白さが発見できるんじゃないかなと思います。

――是非またじっくり見返したいと思います。長時間ありがとうございました！

■Profile
おおぬま・しん

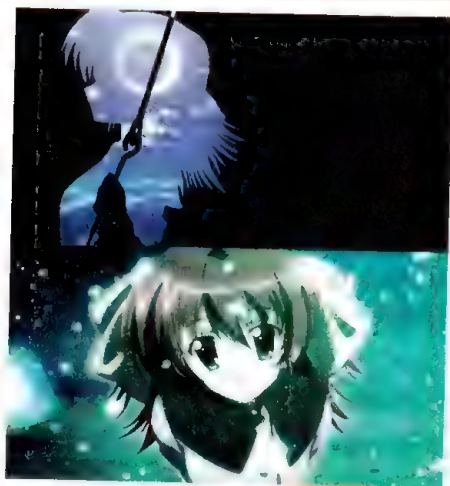
76年生まれ。『ネギま!?春版』にて監督デビュー。『ef - a tale of memories.』の監督には自ら立候補したほど、美少女ゲームに精通している。

■DVD
TVアニメ
『ef - a tale of memories. 2』

2月8日発売
5,250円（税込）
発売元：
ジェネオンエンタテインメント

ef - a tale of memories.

全話解説！

文／夏葉 薫

第1話「eve」

[Story]

麻生蓮治は、電車の来ない無人駅で、新藤千尋と出会う。千尋とその双子の姉の景の幼馴染である学生漫画家の広野紘は、景のクリスマスパーティーに誘われるが、ひったくりを追う宮村みやこと不本意な出会いを果たし、結局パーティーをすっぽかしてしまう。紘のクラスメイトの堤京介は、映研部員。恋人の映研部長と共にクリスマスの町を撮影している最中、走る景を見かけカメラを向けるが、車がタイミング悪く横切って、景の姿を撮り損ねてしまう。千尋の保護者の火村夕は、教会で誰かを待ち続ける。雨宮優子は、彼らの前に現れ、意味深な言葉を残す。

[Viewpoint]

三つのボーイミーツガールの描かれる第1話。大沼心監督自身の絵コンテによる、アバンギャルドな映像が光る。やりすぎなくらいの凝った演出は、この第1話が一番。初めてのTVシリーズ監督にかける、シャフトの看板演出家の心意気を見よ！

脚本：高山カツヒコ／絵コンテ・演出：大沼 心／作画監督：杉山延寛／美術監督：加藤 恵（美峰）

第2話「upon a time」

[Story]

締め切りに追われ、学校を休むつもりだった紘だが、出席日数不足を心配して迎えに来た景と登校することに。結局、授業をさぼって屋上でネームを切り、そのまま眠ってしまう。目覚めた彼は、みやこと運命的な再会を果たす。一方、京介は、作品の目指す方向性の違いから、映研内で孤立を深める。その頃、千尋に会うため無人駅へ通いつめる日々を過ごす蓮治は、千尋から、十三時間しか記憶が持たないという障害を告白される。

[Viewpoint]

作品の根幹を成す設定が明らかにされる第2話。自らの追求する表現を否定される京介。締め切りに追われて荒む紘。十三時間しか記憶を持続させられない千尋。その映像は新房テイスト満載。それもそのはず、帆村壮二は新房作品には欠かせない、分身（？）とも称すべき絵コンテマンなのだ。そして、ついにエンディングで主題歌「euphonic field」が使用される話数でもある。

脚本：高山カツヒコ／演出：大沼心／絵コンテ：帆村壮二／作画監督：潮月一也・古川英樹／美術監督：加藤　恵（美峰）

第3話「paradox」

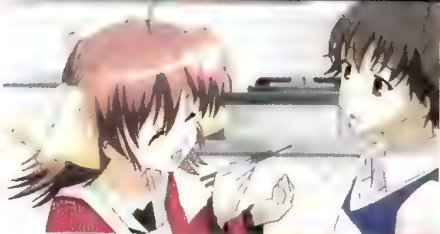
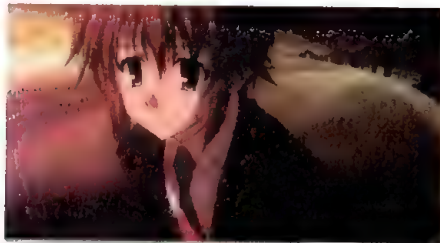
[Story]

千尋から障害の詳細を聞かされ、蓮治はショックを受ける。また明日、と約束して別れた蓮治と千尋だが、折悪しく、その翌日は大雨。蓮治は無人駅には向かわなかった。だが、千尋は約束を守って無人駅で蓮治を夜まで待ち、風邪を引いてしまう。一方、紘は原稿を提出したその足で学校へ向かい、みやこと共に学校をさぼってデートに興じる。京介は賞を取るために無難な作品を作ろうとする部内でますます孤立を深め、恋人の映研部長と別れ、映研も退部する。その翌日、紘は景との会話の中で、クリスマスの日に景からの招待をすっぽかしてみやこと共に過ごしていた事をうっかりもらしてしまう。

[Viewpoint]

千尋は、日記帳を指して言う、「これは私自身です」と。一般に、自己同一性は記憶によって担保されるが、記憶を持続できない千尋にとって、外部記憶の日記は彼女の不可分の一部なのだ。ヒロインの特異な個性が全開となる1話。

脚本：高山カツヒコ／演出：松澤健一／絵コンテ：上坪亮樹／作画監督：田畑　昭／美術監督：加藤　恵（美峰）

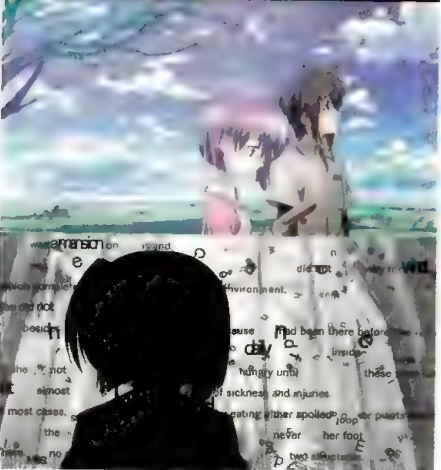
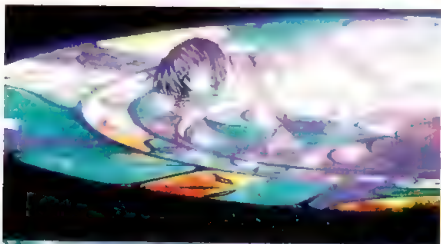
第4話「honesty」

[Story]

蓮治は約束を破ったことを千尋に詫び、小説を書こう、と持ちかける。京介は、クリスマスの町で見かけた少女が景であったと気付き、自分の作品を撮るために映研の部室から自分の機材を引き上げる。みやこは、コンビニ帰りの紘を捕まえると、一緒に遊びに行こう、と持ちかけ、断られると紘の家へ行く、と言い出す。紘の家で、紘の漫画を読んだみやこは、大いに感動し、紘に手料理を振舞う。そこに、紘のために弁当を作ってきた景が姿を現し——。

[Viewpoint]

紘とみやこと景の三角関係、蓮治と千尋の小説が、いよいよ動き出す。注目すべきは海と空。シャフトと感じさせるすばらしい色。また、ここ数年アニメレギュラーを増やしつつあるやなせなつみの芝居は、この辺りから異常な冴えを見せ始める。ここには、声優の代表作が生まれる瞬間の感興がある。

脚本：高山カツヒコ／演出：上坪亮樹／絵コンテ：森義博／作画監督：中山初絵／美術監督：加藤　恵（美峰）

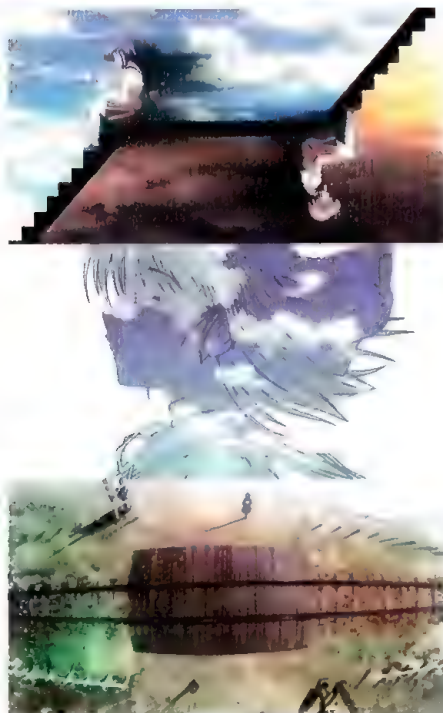
第5話「outline」

[Story]

京介は、景を勝手に撮影していて、景に殴られる。景は、勇気を奮ってみやこを呼びとめ、紘に授業をさぼらせるな、と告げる。が、画業もまた重要だ、とみやこに反論され、言葉を失う。腹いせに走り回る景だったが、そこに紘から連絡が入る。呼び出されて、紘の家へ行くと、そこには京介がいて、景に付き合ってくれ、と言い出す。一方、千尋は、蓮治に小説のあらすじを手渡す。そのあらすじは、滅びた世界に一人残された少女を巡る物語だった——。

[Viewpoint]

鎖につながれた羊、滅びた世界に一人残された少女。千尋が、自らの置かれた状況のメタファーと思しき物語を語りはじめる。訥々たるやなせなつみのモノローグが見るものの胸に迫る。この話数から本格的に登場する、蓮治の母・すみれ役のあおきさやかの好演も光る。

脚本：高山カツヒコ／演出：飯村正之／絵コンテ：草川啓造／作画監督：伊藤良明／美術監督：加藤　恵（美峰）

第6話「rain」

[Story]

京介は、景を主演女優にスカウトする。景は映画出演にしり込みするが、その景をほったらかしにして、紘と京介は商業主義と作家主義の立場から創作論を戦わせる。結局、景は京介への返事を保留する。その翌日、堂々とみやこに宣戦布告した景は、バスケットボールの試合に紘を招くが、紘はその日みやこに誘われて、デートに行ってしまう。その試合で、景は負傷してしまい——。

[Viewpoint]

紘と京介の議論は、敢えて粗雑に描かれている。創作のようなメンタルコンディションが大きなウェイトを占める作業では、金銭以外のインセンティブが必要なのは明白だ。結局、二人とも確固たる方法を既に持ち、その限りで彼らに迷いはない。本質的な難問から、それぞれの形で逃げている、或いはそれと向き合わないで済む才能に恵まれた二人だと言っていい。この才能家二人の傲慢な態度は、次回の千尋の不安と好対照を成しており、見事なシリーズ構成だ。

脚本：高山カツヒコ／演出・絵コンテ・作画監督：宮崎修治／美術監督：加藤　恵（美峰）

第7話「…」

「もしもし広野くん？もしかして、待ち合わせ場所、間違えてないよね？噴水の前のベンチだからね。知ってるよね？迷ったんなら電話して。迎えに行くから」

「みやこです。大丈夫、広野くん？
途中で事故に遭ったりしてないよね？
これ聞いたらすぐ連絡ちょうだい」

「いい加減にして！ 連絡ぐらいしてよ！
電話くらいできるでしょ！
あたし、心配してるんだからね！」

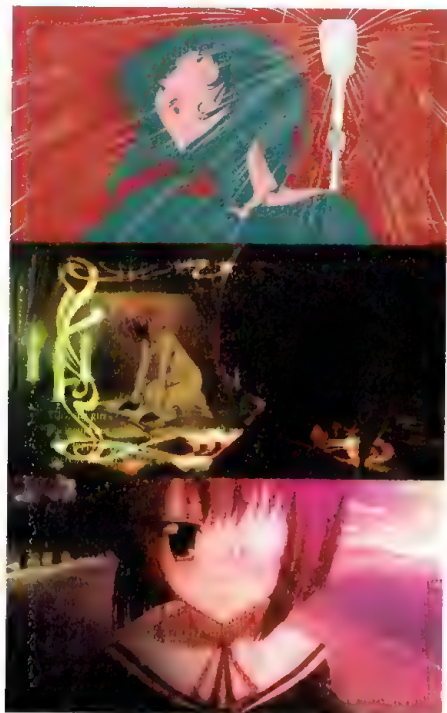
[Story]

千尋の小説は、紆余曲折を重ねつつ、蓮治の協力で順調に進む。しかし、執筆作業の中、蓮治は十三時間で記憶を失う千尋の症状に絶望を覚えてゆく。一方、紘とのデートに向かうみやこは、両親の間のトラブルで寂しい思いをした過去を回想する。しかし、紘は景の下に行ってしまっており、また、携帯も落としてしまっていた。届かない電話をかけ続けるみやこの精神は、どんどん追い詰められてゆき——。

[Viewpoint]

完成に近づく千尋の小説。その評価を蓮治に尋ねるシークェンスのやなせなつみの芝居は殆ど神がかり、と言っていい。蓮治から一言目を引っ張り出す前の緊張を伝える震え。凄まじいまでの繊細さ。創作の根源に横たわる、伝わらないかもしれない不安を完璧に表現している。またデートをすっぽかされたみやこの過去の回想と届かない電話が繋がり、心が痛くなるほど追い詰められていく演出は壮絶。

脚本：高山カツヒコ／演出・絵コンテ：大沼　心／作画監督：潮月一也・玉木慎吾／美術監督：加藤　恵（美峰）

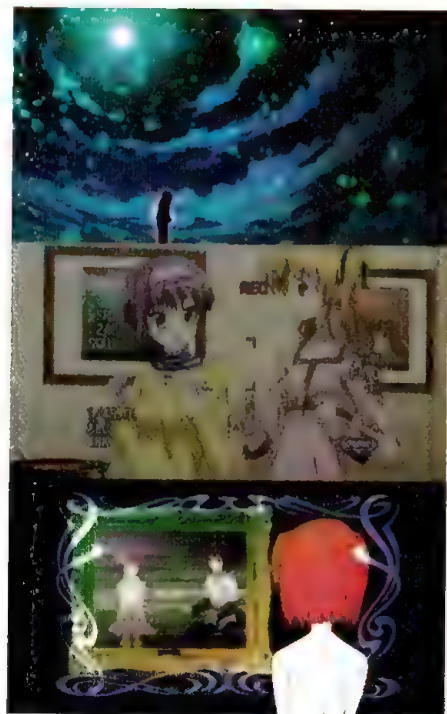
第8話「clear colour」

[Story]

景の試合での怪我をきっかけに、景と紘は急接近。景は、紘の不在時に紘の家を訪ねてきたみやこを冷たく追い返し、追い返されたみやこは、紘から一歩身を引いてしまう。故障でバスケの出来なくなった景は、紘をデートに誘うが、紘は腱鞘炎で腕を休ませたいにも関わらず、飛び込んできた読みきり執筆の依頼を受けてしまう。景の苛立ちを、京介は的確に指摘してのける。一方、千尋の小説は完成に近づくが、そんな中、過労と睡眠不足とストレスで千尋は蓮治の前で倒れてしまう。十三時間以上後に目覚めた千尋は、蓮治の記憶を失っていた。

[Viewpoint]

キャラクターたちが抱えた困難を再確認するエピソード。景とみやこの対立は先鋭化し、無理をして蓮治を忘れないようにしてきた千尋は、無理が祟って蓮治のことを忘れてしまう。終盤の怒濤の展開へ向けての感情の谷の回。

脚本：高山カツヒコ／演出：高島大輔／絵コンテ：草川啓造／作画監督：田畑　昭・沼津雅人／美術監督：加藤　恵（美峰）

第9話「forget me not」

[Story]

火村は、千尋が倒れる原因になった蓮治を一切責めることなく、千尋から逃げるなら今だ、とアドバイスさえする。火村のアドバイスにかえって覚悟を決めた蓮治は、自分を忘れてしまった千尋の傍に、そっと寄り添う。見覚えのない蓮治に戸惑う千尋は、日記を読み返して、蓮治への思いを取り戻していく。一方、みやこはひょっこりと紘の元に、公衆電話から連絡を入れる。語り合ううちに、気持ちの盛り上がった二人は、紘の家でついに結ばれる。そこに、京介の協力で苦手な料理を克服した景が現れ――。

[Viewpoint]

記憶を失って、ここまで積み上げた関係を忘れてしまった千尋。やなせなつみの演技は、蓮治に対する距離感をはかり損ねている1話以上に初々しいそれに切り替わるのだ。初々しい千尋が間違えて蓮治に告白してしまう流れは、素晴らしく、切なく、かつこそばゆい。

脚本：高山カツヒコ／演出：森　義博／絵コンテ：島津裕行／作画監督：清水慶太／美術監督：加藤　恵（美峰）

第10話「I'm here」

[Story]

紘は、同衾する紘とみやこを見て逃げ出した景を追う。しかし、その結果、景もみやこも傷つけることになってしまう。京介は、みやこと景のどちらも選べない紘を中途半端だと罵り、紘を一方的に殴る。少女漫画マニアの後輩・羽山ミズキにも最近の作品の劣化を指摘された紘は、態度をはっきりさせるべく、景に、彼女を女としては見られないことと、退学して漫画家に専念する決意を告げる。折悪しく、みやこは町を出る腹を決めており、公衆電話から紘の携帯に連絡を入れてくる。

[Viewpoint]

みやこが紘にかける電話の、テレホンカード度数のカウントダウン演出が心憎い。細いまた明日の約束を繋いでいく千尋と蓮治とは違って、紘たちは携帯電話でカジュアルに、確実に繋がりあえていたはずだった。しかし、みやこと紘の本当の絆が浮かび上がるのは、テレホンカードの度数が0を指した時なのである。

脚本：高山カツヒコ／演出：北川正人・石倉賢一　協力：鈴木利正／絵コンテ：石倉賢一／作画監督：伊藤良明・田中穣　玉木慎吾　協力：古川英樹／美術監督：加藤　恵（美峰）

第11話「ever forever」

[Story]

ついに、千尋の小説が完成する。小説に協力してくれたお礼がしたい、と言う千尋に、蓮治はデートしてくれ、と要求する。デートは恋人がすることだから、と渋る千尋は、一日だけ恋人になる条件でその要求を受け入れるが、小説はデートの後に読むよう頼む。その日の夜、火村は千尋に、蓮治に渡させるべく、音羽学園の屋上の鍵を託す。デートを楽しんだ二人は、学校に忍び込み、そこで結ばれる。結ばれたあと、日付が変わって恋人の期間が終わったため、蓮治は千尋の小説を読む。その寂しい結末に驚いて、蓮治は千尋のもとに向かうが、千尋は、蓮治に別れを告げ、千尋と出会ってからの日記を破り捨ててしまう。

[Viewpoint]

恋人のすること、を律儀になぞろうとする千尋が可愛い。過剰にはしゃいでみせる態度の裏に、別れへの決意を秘めている、などというのはクリシェもいいところだが、しかし実際に見せられると非常に切ないのも確かだ。

脚本：高山カツヒコ／演出・絵コンテ・作画監督：宮崎修治／美術監督：加藤　恵（美峰）

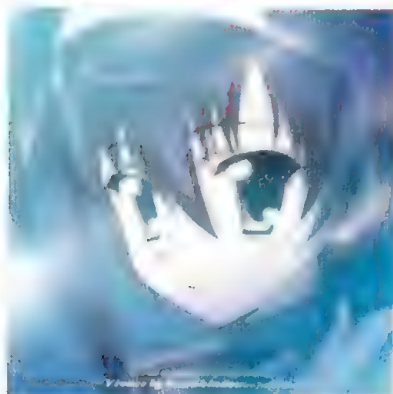
第12話「love」

[Story]

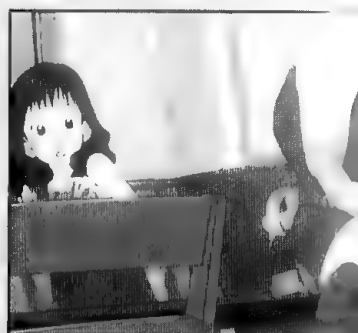
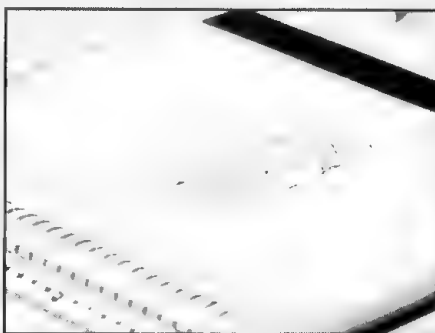
千尋に別れを告げられた蓮治は、ひどく落ち込む。無人駅では、千尋に「以前私と会った方ですか」と尋ねられ、逃げ出してしまう。思い出の残る学園で、蓮治は、千尋が破り捨てた日記のページを見つける。千尋の思いを知った蓮治は、町中に散らばった日記を必死で集め、無人駅の千尋のもとへ。千尋も、十三時間もの長きに渡り蓮治のことを考えないなんて無理だった、と告げ――。平穏な日々が戻り、火村と優子は再会する。

[Viewpoint]

十三時間を長い、と語る千尋。最終回に至って、千尋の記憶が持続する期間の意味づけが一気に反転する。見事などんでん返しの大団円。恋愛ゲームのアニメ化は、ガールロストボーイの失恋した女の子の話になることが多いが、映研部長が京介を、景が紘を、優子が火村を既に失っていた時点から始まった物語は、彼女らの喪失を埋め合わせる夢の予感を示して、穏やかに結ばれる。

脚本：高山カツヒコ／演出：大沼心／絵コンテ：草川啓造・大沼心／作画監督：潮月一也・古川英樹・西田美弥子・杉山延寛／美術監督：加藤　恵（美峰）

塩谷直義監督 INTERVIEW

「BLOOD+」3rdのオープニングで鮮烈な印象をアニメファンに与えた、プロダクションI.G期待の俊英・塩谷直義。その初監督作『東京マーブルチョコレート』のみどころに、オトナアニメが切り込みます！

聞き手・文／前田 久　撮影／長谷川太郎

——塩谷監督といえば、『BLOOD+』3rdのオープニングの印象が非常に強いもので、現代もののラブストーリーをやられると聞いて驚きました。

塩谷　自分では特に違和感はなかったです。実は、もし自分が中心になって何か作品を作るときには、一番初めにやるのはラブストーリーがいいと思っていたんですよ。というのも、プロダクションI.Gにいる他の監督……たとえば、神山（健二）さんみたいな、すごく洗練された作品を今の自分の年齢では作れるか、と考えたときに、全然自信がなかったんですね。だったら、自分が経験したことのある、20代の男の子と女の子の等身大のストーリーを、感情的な部分のリアルさを軸としてアニメーションにできたらいいかな、と。

——なるほど。今日は監督ご自身が描かれた初期のイメージボードをご用意いただいたのですが、これをみると、初期の段階から東京タワーのモチーフと、謎の生物「ミニロバ」の登場は決まっていたんですね。

塩谷　近代的で、今ある東京タワーの倍ぐらい高さがあって、青い——自分にはそう見えたんですが——新タワーが男性的な象徴に見えたんで

■DVD Release
東京マーブルチョコレート
ーマタアイマショウー
Production I.G×SEAMO

BVBH－81042
4,410円（税込）
SEAMOの「マタアイマショウ」の歌に乗って繰り広げられる女の子バージョン。

すね。男性的な青い新タワーと、女性的な赤い東京タワーという対比の世界観は面白いかも、と思いまして。あと、「東京」という文字のシルエットが、自分にはタワーに見えたので、そのイメージから発想しました。ミニロバは、描いたアイデアをスタッフにみせたら、みんなに気に入ってもらったんで、じゃあこの方向で進もう、と。

――ミニロバを登場させようと思った意図はどんなところに？

塩谷　ロバの、何とも言えない感じにブワーッとまつげが長くて、何考えているか分からないようだけど、でも愛らしいところが面白いと思ったんですよね。あとは、アニメーターが遊べるキャラクターを作りたいなと。今回アクションシーンがないので、ある程度アニメーターが発散できる部分をつくっておきたかった。自分がアニメーター出身だというのもあるので、そういうことは作品を作るときに考えます。

――人物のキャラクターデザインには谷川史子さんを起用されていて、これにも驚かされたのですが。

塩谷　自分がキャラクターデザインまでやった作品は、好みが一方向になってしまって、ある程度自分の想

像できる範囲で動いてしまうんですね。やっぱりそうじゃないものを作っていかないと、作品を作る面白味がない。谷川さんの絵の、シンプルだけど味わいがあって、温かみのある部分は自分の絵にはこれまでなかったものなので、どのように動くんだろう、ということがすごく気になったんです。

——ほほに入る線であるとか、谷川さんの絵の少女マンガ的な記号の部分が巧みに動かされていて驚きました。

塩谷　そう思っていただけたなら嬉しいですね。あれがあるだけで作業はとても大変なことになっていたので。今回、実は動画の枚数はそんなにかかってないんです。でも、作画以降の仕上げ部分の処理は、その分すごく手間がかかっている。一枚だけだったら細かい調整も効かせやすいですけど、レイアウトの角度やパーツのサイズが違うもののニュアンスだったり、ほほの赤みの部分を統一するのは、色決めからぼかす範囲の指定まで、仕上げの調整が大変なんです。最後は担当者が死ぬんじゃないかと思うぐらい苦労しましたね。

——メインキャラクターの指先と肘と膝につねに赤みが差しているのを表現されるのも大変だったのでは？

塩谷　そこは妥協したくないと思っていたので、一番初めから、作画監督まで含めて調整しておいたんです。影はそんなに多めに付けない。できたらハイライトもほとんどなし。でもその分、唇やほほの赤色だったり、瞳の色や、黒髪で色の特徴を出して情報量を多く見せたい、という話をして、そのような色彩設計の方法を決めていきました。

——レイアウトは今回監督が半分以上描かれたという。

塩谷　そうですね。二人で描いて、描いてもらった分も大体自分が監修しています。

——今回カメラ位置で意識されたポイントは？

塩谷　一番意識したのは、とにかくカメラワークは使わずに、FIXにすることですね。ポイントになる部分では、カメラワークを付けている部分も何カットかはあるんですけど、今回は止めのレイアウトの画面設計で収めていきたかった。アニメーターに、よりストレスなく、自由度を持たせた形でキャラクターの芝居作りに集中して欲しかったんです。カメラワークを使うとなると、大きい作画用紙に描いたりする特殊な手間

が発生しますからね。

——画面設計で具体的に行われた作業で、記憶に残っている箇所はありますか？

塩谷　チヅルを追いかけて悠大が画面手前に走っているシーンで、背後に赤い東京タワーの点滅が見える部分のバランスとか、雪がふっているシーンで空間のどこに雪の抜けを作るか、とかの調整ですね。雪が白く一面に降っているように見せたいな、と思ったので、本当は描いてもらっている背景を消させてもらって、ちょっと申し訳なかったりもしたので……。

——それは、自然に目に映る風景を意識されたのでしょうか？

塩谷　はい。そういうことです。撮影処理の段階でも、視界のぼけ加減だったり、ピントのあわせ方だったりは調整しているんですけど、それだけじゃなくて、やっぱりレイアウトや画面設計の段階でもどこに視点があるのかを見せたかったんです。東京タワーが見せたいのであれば、横に建っているビルなどの情報量はいらないと思うんです。逆に、視点が合っている部分は余計に描き込んでもらっています。イメージや象徴的な部分が入ってくる背景は、そういうことができる小林（七郎）さんに美術監督を頼めたことが本当に大きかったですね。単純に背景に密度を出そうと思ったら、描き込んでいけばそれなりの安心感が自然と沸くと思うんです。でも、逆に背景の密度を抜くときは、抜き加減のバランスってすごく難しいと思うんですよね。特に、大画面で写ることを考えると抜けないひとが多いんじゃないかと。でも、抜いた背景は、遠くから見るとすごくリアルに見える気がするんですね。それから、今回は「ふたり」が中心の話である、という

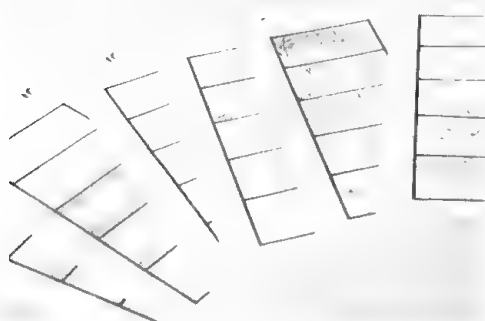
■DVD Release
東京マーブルチョコレート
ー全力少年ー
Production I.G
×
スキマスイッチ
BVBHー81043
4,410円（税込）
スキマスイッチの『全力少年』の歌に乗って繰り広げられる男の子バージョン。

ことを強く意識したんです。悠大とチヅルがいて、奥の映像として背景がある。だから、あまり目立たぬように、でも存在感があるように、と意識しました。

——なるほど。今作で、監督が特にみどころと思われるシーンはどこでしょう？

塩谷　自分では作品は冒頭のつかみ方が大事だと思っているんですが、今回「マタアイマショウ」でも「全力少年」でも、ふたりともがデートの準備をしている風景を見せつつ、そこに回想シーンを挟んで見せていく、というつかみは上手くいったと思っています。絵の芝居の付け方も上手く行きましたし、チヅルの服にはアニメーターさんから小道具の設定の方までスタッフ全体に頑張っていただきました。あと、回想部分を、ちょっとわがままを言って、上下を黒く切った、横長のフィルムにしてもらったんです。そこは気に入っていますね。いつか丸々一本シネスコで作品をやりたいと思っているんですが、どうしても敬遠されてしまうんですよね。

——そのほか、技術的な注目点はありますか？

塩谷　今回、すごく良かったなと思ったのが3Dのスタッフです。佐藤敦さんという、自分が一番初めに3DCGスタッフと絡んだ『BLOOD+』3rdオープニングの時から、ずっと一緒にやっている人にスタッフに入ってもらって、カメラの使い方といった本当にちょっとしたことから、社内にいるアニメーターさんも含む現場の人間たちで、直に詰めて話ができた。同じプロダクションI.G内でも、3DCGの部署はアニメーターたちと別の部屋にあったりするので、なかなかその場ですぐに調整する、といったことが難しいんですよね。それが話しやすい距離にいてくれてすごく助かった。それは、多分、俺だけではなくて、作品に参加してくれたアニメーターさんも、「これをやったら完成する映像はどういう風になるのか」というのをなかなか3D班のひとと話し合う機会がないと思うので、いい経験になったと思いますね。

——そうして、プロダクションI.Gのスタッフ内に、監督を中心にした、ひとつの「輪」ができている感じを受けますね。

塩谷　自分ひとりで作品を作っていては受け取れない、集団作業から受けるプラスアルファの刺激がすごく好きなので、関わっていることで刺激をくれるスタッフと仕事がやれていることはありがたいですね。とても面白い。物を作る人間は大体そうだと思いますが、同じことを繰り返すように作品は作りたくない。でも、今回の作品に参加してくれたスタッフで、もう一回何か作品を作りたいという気持ちはすごくあります。自分は打ち合わせで結構抽象的な言い方をしてしまうんです。「奥の背景のイメージをもうちょっとスーッとさせてください」とか（笑）。最近、これでも分かってくれる人がだんだん増えてきたのでよかったんですけど、初めは誰もが首をひねっていました。そこを分かってもらえるようになるまでには、自分が直した映像を見てもらったり、といった長い時間が必要で、それはやっぱり大変ですしね。

——漠然とでもいいですが、今後やってみたい作品はありますか？

塩谷　今回はふたりだけの人間関係にスポットをあてた作品だったので、今度はもうちょっと大人数が登場して、ドラマ性のあるものがやってみたいですね。舞台劇というか、芝居仕立てみたいな感じで、主人公の周囲で大集団がドタバタを起こす、笑いありアクションありの作品がやってみたいですね。

——ありがとうございました。次回作を楽しみにしています！

■Profile
しおたに・なおよし
Production I.G所属。社内生え抜きのアニメーターとして活躍。『BLOOD+』3rdのOPを担当。『東京マーブルチョコレート』で監督デビュー。

Kawaii! JeNny かわいいジェニー

川北紘一インタビュー

“特撮の鬼”川北紘一。円谷英二に師事し、のちに平成ゴジラシリーズの特撮を仕切った偉大な特撮のプロが、初監督（！）作でみせた意外な素顔。その真相や、知られざる交友関係が明らかになるロングインタビュー、オトナアニメに登場です！

聞き手・文／前田　久

『Kawaii! JeNny』への長き道のり

――今回の企画のそもそもの発端はどんなところにあったのでしょう？

川北　20年くらい前、伊丹の映画祭（「マニアによる自主制作特撮フィルムコンテスト 第1回グリーンリボン賞」84年開催）で審査委員をやったときに、『Kawaii! JeNny』で助監督をやっている今井（聡）が作った、『ドリーム戦隊バービーV（FIVE）』という、バービーを使った戦隊ものパロディの自主制作映画。それがなかなか出来が良かったので、彼に話をして、それをもとにした企画書を作って、俺がまだ東宝にいた頃からいつか実現させようと思い、ずっと持ち歩いてたんだよ。とは言っても、結局は、元になった作品とも、その企画書の内容とも『Kawaii! JeNny』は、いろいろな要素が入って全然違う作品になったんだけど（笑）。

――相当長い間温めていた企画だったんですね。

川北　なかなか企画がマッチングしなくてね。ずっと温めることになってしまった。それが、たまたま06年に俺が別件でタカラトミーに行ったときに、06年は着せ替え人形の「ジェニー」が生誕20周年で、07年は、同じタカラトミーの着せ替え人形の「リカちゃん」が誕生してから40周年だとかで、それに関係するイベントが企画されていたんだよね。そこで、企画書の話をしてみたら「人形だけでビジネス展開するよりは、映像コンテンツを作って勝負したい」とタカラトミーさんも乗ってきてくれた。普通の特撮ものだったら、会社が売りたいおもちゃが先にあって、それに合わせて映像を作るんだけど、今回はドールが先にあるような展開ではなくて、逆に映像世界からドールの世界へと展開を広げて行くような形の作品ができたのはそういう経緯があったからなんだ。タカラトミーは作品への理解が早かったし、本当によく協力してもらったので、今回の状況はとても良かったね。

――なるほど。その過程で、今井さんが果たされていた役割はどんなものなのでしょう？

川北　もともと彼はドール好きだから、キャラクターの基本コンセプトは全部作らせました。デザインのコンセプトを、タカラトミーのドール部門のスタッフにフィードバックして、タカラトミーから戻って来たものを、形に落とし込んで、それを映

像作品に使う、という流れだね。あとは、彼の嫁さんが明子さんといって、ドールの世界では知られているひとなので、この作品のドールの衣装もかなり作ってもらいました。夫婦でドールショウにブースを出しているくらいだよ。

デジタルとアナログの絶妙なバランス

――夫婦そろって本格派のドール好きということですね。それはすごい。

川北　まあ、企画の成立した流れはそういうことなんだけど、もっと経緯をさかのぼれば、もともと俺は『サンダーバード』がやりたかったんだよね。俺だけじゃなくて、特殊効果を目指すひとの間では、今でも『サンダーバード』の根強いファンがいて、ああいうミニチュアワークの特撮ものを撮りたがっていると思うよ。あの時代のイギリスの特撮作品って、今見てもなかなか良くできてるんだよね。映画版なんか特にすごい。それが一番きっかけとしては強いかな。あと、俺が「ゴジラ」をやっていたときには、特撮の技術もデジタルとアナログとのちょうどはざまの時期だったんだけど、今はもうほとんどCGになってしまった。でも、この間、『ALWAYS 続・三丁目の夕日』を観たら、冒頭にゴジラを意識しているらしい怪獣がフルCGで出てきてたんだけど、それがやっぱり何か変なんだよね。あの作品全体の特撮の見せ方は上手だと思うんだけど、ゴジラは何かがおかしい。カエル顔であんまりカッコよくない（笑）。そういうのを観ていたら、仮にこれから時代はフルCG化が進んでいって、今後「ゴジラ」を作るにしてもその流れは避けられないと思うんだけど、やっぱりCG「だけ」でいいのかな、という部分が映像にはあって、そんなことをいろいろ考えさせられたから、ということもあったね。

もともと俺は『サンダーバード』がやりたかったんだよね、ずっと。

――『サンダーバード』を作ったジェリー・アンダーソン・プロダクションも、05年の『新キャプテン・スカーレット』はフルCG制作でしたね……。

川北　そうだねえ。もっとミニチュアワークとかのアナログチックな部分と、デジタル技術とをうまくやればいいのになあ、と思うけどね。円谷プロがティ・ワイ・オーに買収されて「今度のウルトラマンはミニチュアなんかやらないで全部CGでやる」なんて社長が記者会見で言ってたけど、そんなことやらなくたって、もっと普通にアナログとデジタルを共存させてうまくやればいいのにね。「ウルトラマン」は今まで、それを融合しながらうまくやってきたのに。フルCGでやって、素晴らしい映像ができたとしても、お客さんが来るかっていうと、そんなことはないと思うんだよね。逆に、最新の技術を使ってもっとレトロチックにやればいいのになあ、と思うけどね。

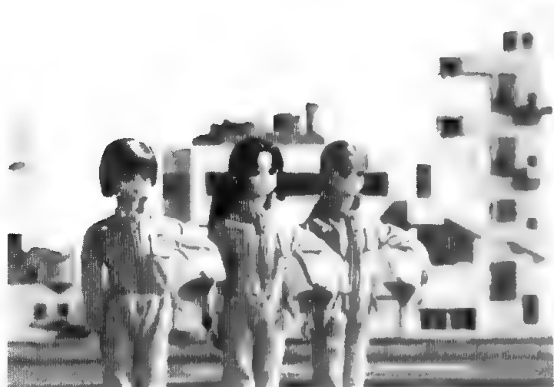
――『Kawaii JeNny』のデジタルとアナログの匙加減って絶妙だと思うんですよね。メカに関してはアナログ技術をよく使われている一方、ジェニーたちが太るとか筋肉がつくとか、そういったところですごく面白くデジタル技術を使われているな、という印象があります。

川北　そういうデジタルでコンポジットするようなソフトの技術は、「ゴジラ」とかをやっていく中で徐々に培ってきた技術なんだけども、結構うまくこの作品でははまったね。基本的には、アナログで撮った素材をそろえて、それをデジタル処理して

いく形なんだけど。水とか、火だとか、爆発だとかといった大変なものも、大体はアナログで撮ったものをデジタル化して、データに起こして、それでコンポジット作業で合成してる。だから、意外に思われるかもしれないけど、CGで一から描いた素材って、我々のところでは使ってないんだよね。だから、フィルムのデータ量もめちゃくちゃいっぱいある(笑)。まあ、撮り下ろしたものばかりではなくて、「ゴジラ」や「超星神」シリーズでずーっと特撮をやってきたフィルムの蓄積が膨大にあるんで、そういうものをうまく活用しながら、アナログとデジタルのバランスをとってうまくいってるんじゃないかな、と思うんだけどね。そういう風に、デジタルとアナログをうまく使えばこういう世界観ができるんだ、ということを見せたかったんだよね。

子供も〝大きな子供〟も楽しめる作品

――バランスをとることで新しい表現を作る、と。

川北　ただ、そこで目指すものはやっぱり、「ジェニー」という着せ替え人形の魅力を軸にした、ほのぼのと、生き生きとしたものではありたかった。動かない人形に命を与えられて、それが生きて動くように見えること。それが、子供でも大きい子供たち(笑)にでも、見たひとに感動を与えたり、共感を得たりするんだろうと思うしね。大きい子供たちには、今まで「俺たちがこうしたかったたんだ!」という夢を見てもらえてるんじゃないかなあ。ひとつの作品の中で、ロボット戦があって、空中戦があって、時代劇があって、激しいギャグを言わせたりもしていて、色んなものを詰め込んでいる。これは人形だからできることもたくさんある。生身の人間だったら結構しんどいことも多いからね。我々も人形だからできることを意識して作品の雰囲気を作ってるし、声優さんたちも、その雰囲気に乗ってはじけてくれているんだと思うね。お互いに「こういう風に来たか!」と思いあって、お互いが一生懸命になっているんだよね。

――なるほど。映像や企画の面白さももちろんなのですが、この作品では浦沢義雄さんの脚本もすばらしいです。浦沢さんとお仕事をされようと思ったきっかけはどこに?

川北　実は、10年ぐらい前、NHKの人形劇を彼と俺とで企画していたことがあったんだよね。結局、その企画は没になってしまったんだけど、その企画を作るために、何かと理由を付けて会っちゃあ、酒を飲んで「ああでもない、こうでもない」って作品のアイデアを話し合っていた時期があって(笑)、だから表には出ていないけどよく知っている仲だったんだよ。それで、『超星神ジャスティライザー』のときに脚本を頼んだんだけど、単発で入ったんで持ち味が全部は出なかったんだな。それであらためて、浦沢作品として頼もう、と思ったんです。もちろん、浦沢節のやりたい放題ではなくて、こっちから「直してくれ」と指示することもあったんだけど(笑)、基本的には任せたので、すごくノリノリでやってくれたんだよね。参加した他のライターも、みんな彼のお弟子さんなので、彼のノリをよくわかったシナリオがあがってきて、結構面白かったな。

――少々意外だったのですが、元々、監督はコミカルなテイストはお好きなんですね。

川北　意外とね。ましてや、いろいろと得体の知れない事件ばかり起こる時代だから、ホッとするような、笑いを取り入れた作品を構築したいという意識があるんだよ。中身なんてなくたっていいから、観終わったときに「楽しかったね」とかいってくれて、子供と親で共通に話題にできるような作品がいいじゃないか、と。そういう意味ではね、ドール好きの女の子からお父さんまで、結構幅広い層を意識しているんだよ、この作品は(笑)。

――その意味では、「ロリシカ島」とかいうような、昔の特撮へのオマージュ的な要素が絶妙に盛り込まれていたのも印象的でした。

川北　それは浦沢が気を利かせてく

れたんだよね。「川北というと『大空のサムライ』だろう」というイメージで、ジェニーたちが乗る飛行機を出そうとか、そういう気配りが意外とあった。東宝で作るんだから、ということで、助監督が変えてきたこともあったな。何気なくゴジラに出てきたミニチュアを使ってみたりして、いろんな要素に、昔の特撮の匂いを少し感じられるようなものを配置してある。宇宙船なんかもいろんなとこから持ってきたりね。昔のものばかりじゃなくて、「お、あれは『セイザーX』で出たやつじゃないか」みたいなものも入れてあるんで（笑）。

——ネットの反響などをみると、これまで特撮にあまり興味がなかったような、10代ぐらいの若い子が見ても「なんだこの変な脚本は！」って面白がって見ている雰囲気がありますし、逆にすごく年配の方が見ても「今のミニチュアは昔のあの作品のじゃないか！」とうなっていたりして、いろんな楽しみ方がある作品だと思いますね。プロが本気で遊ぶとはこういうことなんだな、と。

川北　そういう反応があることが嬉しいよね、一番嬉しいよな。

——では、最後になりましたが、ドラマ部分も含めての監督業では初作品を終えられたわけですが、ご感想と、こうして作られたこの路線の今後について伺えますか。

川北　あっという間に終わってしまった気がしているけれど、その短い中でも、脚本も演出もすべての要素が増殖していく感覚が味わえたんだよね。パターンができて、それでずっと演出するわけじゃなくて、どんどん新しい要素が増殖していく。技術ですらそうだった。ジェニーたちを操演する方法も、最初の方と後半とではより自然になるように変わっているんだよね。脚本を直すことがギリギリまでできたことの影響も大きいところがあって、おかげでかなり自由にイメージが伝えられた。おかげで、かなり勉強になったこともあって、手応えはもうばっちりあったので、ここで培った技術を生かしながら、次なる企画に向けて進んで行きたいな、と思ってます。

——本当に、もっと長い間観ていたかったです。

川北　いやでもね、ちょうど僕なんかには13話で、15分で一話という形態はバランスがよかったのかもしれないよ。もともと、CMだとか、ショートショートの映像とか、そういうものをずっと演出してきたので。そういう点では、実はこの作品の作る感覚って、超合金のコマーシャルみたいなのとだいたい似てるんだよ（笑）。実は一番得意なところを初監督作品でやれたのかもね。だから、もし次に同じような作品をやらせてもらえるなら、もっともっと進化を遂げた形で、次なるステップに、ステージを上げてやって行きたいね。今回は深夜だったけど、もっと子供が見やすいような時間帯とかでやってみたかったりもするからさ。ファンのひとに応援してもらえればまたできるかもしれない。この作品の続編かもしれないし、また違う形かもしれないけどね。ただ、全てやってしまった感はあるので、もし本当にやることになったら本当に大変な気がするよ（笑）。

結構幅広い層を意識しているんだよ、この作品は（笑）。

■profile
かわきた・こういち

42年生。株式会社ドリーム・プラネット・ジャパン代表取締役。『ゴジラvsビオランテ』から『ゴジラvsデストロイア』までの平成ゴジラシリーズで特技監督を務める。その他の代表作に『大空のサムライ』、『ガンヘッド』など。近年では『超星神グランセイザー』『幻星神ジャスティライザー』『超星艦隊セイザーX』の三部作で話題を呼んだ。ガンプラのジオラマCMでも知られる。

聞き手・文／前田　久　撮影／長谷川太郎

野川さくら & 桃井はるこ INTERVIEW

Kawaii! JeNny かわいいジェニー

ジェニー役・野川さくらさんとシスターB役・桃井はるこさんのお二人によるスペシャル対談が実現！　話はお二人の幼少時代のジェニー体験から始まって、アドリブ満載だったアフレコ裏話まで……。『Kawaii! JeNny』の魅力に迫ります！

幼き頃の「お人形遊び」の精神を忘れずに

——まず最初に、『Kawaii! JeNny』という作品に関わるまでのお二人のジェニー体験を聞かせていただけますか。

野川　私、女の子っぽい遊びはひとりでやることが多かったんです。なのでジェニーは、洋服やお友達キャラの人形をちょっとずつ揃えて、お風呂に一緒に入ったり、髪を切ってみたり……と、まるで自分の妹のような気持ちでかわいがっていました。大人になってから、改めてジェニーを手に取ったのは、この番組のオンエアーが始まってからなんですけど、それまでもおもちゃ屋さんの人形コーナーにはよく行って、「長い人気があるな～」とコーナーを眺めていました。私にとって、いつまでも憧れの対象ですね。

桃井　私は、ジェニーがすごく好きで、以前から作曲するときのコンポの上に、ジェニーを飾ってるくらいだったんですよ。それで、夏になるとスクール水着を着せて——ちなみにちゃんとジェニーの公式衣装なんですよ（笑）——、秋になったら運動会でエンジ色の体操着にしたりしてました。実はその体操着の上は、アキラが魚をさばくとき（第20話）で着てくれてるんですけど（笑）。実は、ジェニーのお仕事がすごく嬉しかったので、アフレコの時に私物のジェニーを持っていったんです。そしたらそれを劇中でエキストラとして使っていただけて、本当にうれしかったです。

——どちらも素敵なお話ですね。では、作品の話に入りますが、全13回26話を最後まで演じられたご感想から、まずは伺えますか？

野川　ほんとに楽しかったです。ジェニーたちがかわいらしく描かれている部分もあれば、ものすごくかっこいい特撮シーンがあったりもして、さすが『ゴジラ』の川北（紘一）監督の作品だな～、と思いました。あと、驚いたのは脚本ですね。最近では、ファンの皆さんからも「野川さくらといえば『うどん食べて寝ちゃおう』だな」なんて思われがちなくらいに強烈な（笑）名台詞がすごくたくさんあって。「ジェラシー！」とか「インポッシブル！」とかほかにも数え切れないくらいお気に入りの台詞があります。

桃井　私、「ガンバルール」っていうのが好きだったな。

野川　「ガンバルール」は、実は演じた私自身も未だに意味がよく分かってなくて、「なんだこれ？」とか思いながら、そのまんまやっちゃいました。これまで、色々な作品に出演させていただいてきたんですけど、今まで出会ったことがないような斬新な脚本でした。大体、ジェニーはヒロインのはずなのに、一番登場人物の中で性格が黒いんじゃないかと思うぐらいでした。でも、そんなところがすごく面白かったです。演じてる自分たちも楽しかったし、ファンの方の反響もすごく良くて、とても素敵な、充実した3ヵ月間を過ごさせていただきました。

——桃井さんはどうでしょう？

桃井　公式サイトにも書いてある「お人形遊び」の延長線上に、とことん技術と才能を盛り込んじゃいました」という言葉通りの作品でしたので、私もとても真剣に、でも「お人形遊び」の精神を忘れないように気をつけて演じました。私、シスターBみたいな役を以前からずっと演じてみたいと思っていたんです。初めての悪役だったんですが、根っからの悪ではなくて、どこか「自分が悪役であることが嬉しい」みたいな、言ってしまえば「ごっこ」っぽい雰囲気がある。そこが出せればいいなぁ、と思って、とにかくノリノリで演じました。

——今なかなかないですよね、ああいうドロンジョ様みたいな役どころ。

桃井　たしかに、私が子供の頃熱心

に見ていたアニメや特撮の女悪役みたいなんですよね。頭に角がついているボンデージ風の衣装で、高笑いをする感じとか、とにかくやっていて楽しかったです。ファンの皆さんにもすごく好評みたいでうれしいです。憎めない悪役に上手くなれたかな、と。

野川　根は本当にいいひとだよね、シスターB。実は作品の中で一番いいひとなんじゃないか、ってみんなで言ってます。

桃井　たまに粋な計らいをしてみせたりするからね。

野川　Mr.クラウンは、「人形見るだけで憎たらしい」って、演じてる私たちの間でも言っているくらいいやらしいおじさんだし、スイーツエンジェルスの3人も性格が黒いじゃないですか（笑）。「自分に素直すぎるんだ」って演じている3人はお互いに励ましあっていたんですけど。

桃井　そうだと思うよ。ジェニーは素直なんだよ。

野川　今時の子って感じだよね。裏表なく、全部表みたいな。

――お二人ともかなり楽しまれたご様子ですね。なんでも、役者の皆さんノリがよくて、とてもアドリブが多い現場だったとか。

野川　スイーツエンジェルスのみんなは、ストーリーがぐちゃぐちゃになってしまうので、基本的には台本に忠実でした。ただ、口パクがないので、自由にやっていいところはどんどん入れていましたけど（笑）。

皆に愛される「ドールラマ」

――具体的に会心の出来だったり、気に入っているシーンはどこでしょう。

野川　「うどん食べて寝ちゃおう」のシーンで、夕日に向かって歩いている彼女の背中を見ていたら、「この子は絶対歌を歌って歩いてるはずだ」と思って、突然歌い出してしまったんです。今では「うどん食べて寝ちゃおう」の後の「うどん～♪うどん～♪」っていう歌までをみなさんワンセットで気に入っていただけているようなので、そこは「やったな！」と思っています。もともと、でたらめな歌を作って歌うのが好きで、「シンデレラ」の回の、庭掃除をしているジェニーの歌もアドリブです。どうも全体的に「やりすぎたかな？」と思っていた部分をみなさん面白がってくれていたみたいですね（笑）。

桃井　私は、ジェニーがファッションデザイナーになる話（8話）で、シスターBがちょっと胡散臭い露天商になったときの演技がうまくいったかな。ちょっとドスのきいた声で「安いよ安いよー」って口上を述べるのは楽しかったし。あとは、イタズランみたいな悪のロボットに乗ることができて、「今日という今日は倒してやる！」みたいなお決まりの台詞を言えたのも楽しかったなあ。

野川　決め台詞言うのって気持ちいいよね。

桃井　もともと、ジェニーを使ってそういう遊びをしてたしね、私（笑）。それから、ジェニーが「私をエイブランに入れてください」って自分を訪ねてきたときの「ノー・サン・キュー！」とか「何にも出来ない小娘などいらんわー!!」みたいな台詞（9話）も好きですね。あれは多分、断りつつも「入りたい」って言ってもらえてちょっと嬉しいんだよ、シスターB。

野川　そうなんだ！

桃井　だと思う。だから「さ～行くぞ～！」って言うとき、すごいノリノリなの。

――なるほど（笑）。少し話題が変わりますが、お二人は『瀬戸の花嫁』での「SUN&LUNAR」名義の曲に引き続き、この番組でも、エンディングテーマの「ハイ・エナジー」を歌われていますね。今後この形態で音楽活動をやっていく予定はあるのでしょうか？

桃井　さくらちゃんのコーラスはすごく素敵だし、「ハイ・エナジー」のカップリングの「Say You, Say Me」では、さくらちゃんが歌、私がラップ、という新しい形でのコラボもできて、それもすごく良かった。だから、これからも新しい何かを、一緒に出来たらいいなとは思っています。

野川　私、もともとコンポーザーとしての「桃井はるこ」さんのファンだったんです。『らぶドル』で共演して以来、そんな方が私の曲を書いてくださるようになった。ファンの方からも好評ですし、私も是非また何か一緒にやれたらいいな、と思っています。とにかく、一緒にいること自体が楽しいんですよね。

決め台詞言うのって気持ちいいよね（野川）
もともと、ジェニーを使ってそういう遊びをしてたしね、私（笑）（桃井）

桃井　私も！　お互いのファンがすごく仲良くなってくれているのも嬉しいよね。

野川　それは大きいよね。イベントが楽しく出来るもの。私の感じている楽しさが、間違いなくファンの子たちにも伝わっているのかな、なんて思います。

桃井　『Kawaii! JeNny』という作品に会えてよかったよね。「スーパードールラマ」というのも新しいし。普通、特撮番組を見て「かっこいいぜ！」と思ったら、おもちゃ屋さんに行ってそれのレプリカとして作られたおもちゃを買うわけだけど、ドールラマに出ているのはもともとがおもちゃだから、本物が買える（笑）。実際、番組で使われたドールと同じタイプのものが、リカちゃんキャッスルで発売されるそうですし。

野川　シスターBやなでしこ、アキラはもちろん、実は番組で使われているジェニーも市販のものとちょっと顔やお肌の感じが違うらしくて、それはそこでしか手に入らないらしいですね。

桃井　限定商品らしくて、ちょっと手に入りにくいかもしれないですけど、是非手に入れて欲しいですよね。

野川　私たちも欲しい。

桃井　ねぇ!!　欲しいよ!!

野川　リカちゃんキャッスル、DVD映像特典収録とか理由をつけて、連れてってもらえないかな～。

桃井　ファンのひとたちと一緒に行きたいなー。リカちゃんキャッスルにいったあとは、みんなでジェニーの工場を見学してまわるの。楽しいよ、絶対。工場はすごい技術らしいからね。

野川　ジェニーは熱心なファンが本当に多いもんね。実は役者さんの中にも多くて、別の現場で「ジェニーやってるなんてすごいね」って言われることも多いの。

桃井　ジェニーが好きなひとって、自分でセットを組んで写真を撮る方も多いんだけど、そういう方々からも絶賛しかないもんね。本当に、皆さんに愛されてるな、とことあるごとに感じる。だから是非、次があったらいいなぁ、なんて思っています。色々、勝手に続編を妄想しながら（笑）。

――次のドールラマ、是非期待したいと思います。それでは、ありがとうございました！

■profile
のがわ・さくら

主な出演作として『D.C.～ダ・カーポ～』（朝倉音夢）、『らぶドル ～Lovely Idol～』（榊瑞樹）、『瀬戸の花嫁』（江戸前留奈）、『キミキス pure rouge』（相原菜々）がある。歌手としてはこれまでシングルを8枚、アルバムを5枚リリースしている。また、ライヴDVD『野川さくら Birthday SpecialLive ～SAKURA Selection～』『野川さくらにゃっほ～♪TOUR2007 LoveNote』を2007年12月5日に同時リリースした。

■profile
ももい・はるこ

主な出演作として『らぶドル ～Lovely Idol～』（野々宮舞）、『瀬戸の花嫁』（瀬戸燦）、『PRISM ARK』（フィーリア）がある。歌手活動としては、桃井はるこ名義でシングル「ルミカ」（『Kawaii! JeNny』OPテーマ）、野川さくら＆桃井はるこ名義でシングル「ハイ・エナジー」（同EDテーマ）を2007年11月14日に同時リリース。2008年3月5日には自身初となるオリジナル・フル・アルバムを発売予定。

まさかの実写映画化である!!
皆、心して観よ!!

魁!!男塾

さきがけ!! おとこじゅく

BE A MAN! SAMURAI SCHOOL

静聴ーーーッ！　『週刊少年ジャンプ』にて絶世の人気を誇り、男の道を説いてくれた『魁!!男塾』が実写映画で帰ってきた!!　実に喜ばしいことである!!　この混迷する現代日本において、進むべき道を違わぬよう、アニメファンもこの映画を必ず観るべし！　押忍!!

原作：宮下あきら／監督・脚本・出演：坂口拓／出演：照英、山田親太朗、鷹赤兒ほか／配給：ゼアリズエンタープライズ／２００８年1月２６日（土）より、シネマスクエアとうきゅう、シアターN渋谷他全国ロードショー！

　http:www.otokojuku-the-movie.com/

わしが男塾塾長江田島平八である！

軟弱な映画界を立て直すべく『男塾』が禍武罰苦（カムバック）！

静聴ーッ!! 近年の世間は、すべてにおいて、女ウケを狙う風潮が流れておる！ なんとケシカラヌことではないか。このままでは日本男児のための文化は廃れていってしまうではないか。そんな空気のなか、強者どものパラダイス・男塾の面々を描いた宮下あきら先生の原作が、実写映画化されたのは、実に喜ばしいかぎりである！

関東豪学連が男塾乗っ取りを謀って闘いを仕掛ける!!（下写真は映画の同シーンより）

ナニーィっ？ これはアニメ雑誌で、映画雑誌ではない!? 喝ーっっ!! いやしくも「オトナ」を標榜しながら、現在三十路を迎える男たちが少年時代にハートを奪われた『魁!!男塾』を取り上げぬのは、クリープのないコーヒーに等しい！ いや、そもそも男なら緑茶を飲め!! 貴様は懲罰房行きだ！

煮え立った油の中で男を試す油風呂、重さ2トンの吊り天井を半年支える獄悔房も登場。民明書房の書物によって歴史を学べ。男のバイブルとも呼ぶべき仕上がりとなっておる！

映画は剣の達人・剣桃太郎（坂口拓）、ド根性の塊・富樫源次（照英）、気は優しくて力持ち・虎丸龍次（山田親太朗）たち一号生たちと関東豪学連との闘いまでが描かれる。監督・脚本・主演の三役を務めた坂口拓は75年生の『男塾』ド真ん中世代である。アクションチームZERO'Sを立ち上げ、俳優としても自主映画時代から山口雄大監督とともに活動、映像化不可能といわれた『地獄甲子園』では堂々主演を張った日本男児。だからこそ映像化が難しいといわれるこの作品に、否が応でも期待をしてしまう次第である！

軟弱野郎・秀麻呂や九九の達人・田沢たちなど、学友たちも実に感じが出ている！ 特に照英の富樫は激似なうえ、その演技の熱量たるや素晴らしいものがある!! 本作が『グレンラガン』などとともに男の文化の復権を意味する映像作品となることを祈る！ 押忍!! （編集部・松崎）

実写映画化である!!

映画化の理由を 監督・脚本・出演 坂口拓に訊く！

日本で随一のアクション俳優にしてリアル・ヒッティングな打撃を駆使し、泣き系映画ばかりで下火になっているアクション映画のジャンルを復活させるべく「TEAM ZERO'S」を立ち上げ、本気で日本映画界に活力を注ごうとしている男がいる。それが本作の監督・脚本・主演を務めた坂口拓だ。北村龍平監督作『VERSUS』や山口雄大監督作『地獄甲子園』の主演でアクション映画好きから着目されてきた彼が、なぜ監督まで受け持ったのだろうか？ そこには『男塾』への愛と、男の映画に対する愛情があふれていた。

撮影現場も『男塾』でした！

——劇場映画初監督が『男塾』となった成り行きは？

坂口 もともと「坂口拓の主演映画を作る」ということで企画が立ち上がったんです。でも監督が決まっていなかったので「それなら監督はオレが！」と手を挙げたんです。話が進むうちに「大好きな『男塾』をやりたい！」ということになったんですよ。

——現場で監督と主演の桃太郎を兼業するのは大変じゃなかったですか？

坂口 地獄でしたよ。3週間半ぐらいの日数でキツキツの予算でやりました。現場では1週間40度の高熱を出し続けて撮りましたね(笑)。頭がボーッとしながらも倒れたら負けだと思って「絶対に立っててやるぞー！」ってな男塾的意気込みで撮りました。実際、現場も男だらけで、本当の意味で『男塾』だったんですが(笑)。俳優業と違うのは限られた撮影日数や予算内で撮るプレッシャーですね。監督業をやってみて改めて実感させられました。役を演じるだけなら簡単ですけども現場では監督もやって、現場のフォロー、アクションの振り付けも僕がやらなければならなかったので、自分で言うのもなんですが、超人的な立ち振る舞いだったんじゃないでしょうか(笑)。映画も完成し、あとは公開を待つばかりなのですが、映画界に身を置いて味わった最大の地獄から帰還したので、もうそれ以降はなんにも怖くないですね。ある意味で随分と自信が付きました。

——アニメやゲームにもなった超メジャー漫画原作が監督処女作になりましたけど……そっちのプレッシャーは？

坂口 案外なかったですね。ただ、宮下先生に完成した作品を観て頂くまでのプレッシャーはもちろんありました

↑実写不可能と言われたアクションを可能にした坂口監督演ずる桃（写真左）

よ、本作に関しての僕のこだわりなんですが、CGをバリバリに使ったような超大作映画みたいに大金をかけても『男塾』は描けないと思ったんです。男の本質を描くことにお金をかける必要性なない。というわけで宮下先生の作品を扱わせて頂くうえでもプレッシャーは感じなかったんです。完成披露試写での舞台挨拶で宮下先生は「原作の3倍面白い！」と勇気付けて頂けるお褒めの言葉がすごく嬉しくて、初監督作品で『男塾』をやらせていただけたのは本当に良かったと思いました。『男塾』のようなアクションは実写不可能だと言われていたんですが、それを可能にした第一歩だと思うので今後もこのような硬派で熱い原作が扱えればとの楽しみはあります。

めざせ、八連制覇！

――実写化するにあたって、この長い話の劇中どこまで盛り込めばいいのかというのがいちばん苦労されたのではないかと思うのですが……。

坂口 長く続いている漫画なので確かに難しかったですが考えた挙句、伊達臣人との戦いまでにしました。続編をやるとすれば三号生ですよね。八連制覇でしょう！

――ところで原作では大四凶殺だった闘いが大三凶殺にされている理由は？

坂口 大四凶殺にしなかった理由はアクションを4回するとダレると思っただけなんです。映画の場合、4回も大きなアクションが入ると観る側に飽きが生じちゃうんですよ。3回ぐらいがちょうどいい。『男塾』の原作を知らない人にも観れるようなエンタテインメント映画にしたかったんです。ちゃんとした仕掛けを使ってまったく違うパターンを3つ作って大三凶殺にしたわけです。……しかし時代に逆行した映画ですよね(笑)。女の子が観る映画しか当たらないこの時代に、たまには野郎同士が肩組んで観に行けるような映画にしたかったんです。当然、女の子にも観てほしいけど、作品を観て男気とはなんたるかを感じてもらえれば幸いです！

■Profile
さかぐち・たく

75年、石川県生まれ。98年頃から山口雄大監督らとともに自主映画を製作。北村龍平監督の『VERSUS』の主演を務める。その後も山口監督の『地獄甲子園』などに主演し、俳優としての活躍のみならず、多くの作品でアクション監督を務めている。

「男塾」生みの親
男の魂を知り尽くす
宮下あきら先生に訊く!

あんなアクション誰もできないよ!

—このたびは『魁!!男塾』映画化おめでとうございます。最初に映画化の話を受けたときの第一印象はどうだったんですか?

宮下 アニメ化だったらわかるんですけど、実写っていうことで「本当にできるのかな?」と思いました。ところが、完成した作品はあらゆる意味で(原作を)超えてましたね。面白いし、格好いいし、迫力あるし、全部超えてたから「原作の3倍面白いぜ!」って。富樫がガケにぶら下がって闘うシーンとか、男塾名物の「油風呂」とか、いいシーンがいっぱいあったなぁ。男塾の真骨頂だね。

—過去に『男塾』はTVアニメ化(88年)されていますが、実写版と比べてどうですか?

宮下 アニメはアニメで良いと思うんだけど、実写映画の迫力にも驚きましたよ。オレ、映画大好きなんですよ。自宅にホームシアターがあるんで……音楽用のスタジオを改造したヤツなんですけど、そこでDVD化したらひとりで観たいと思ってます。今から楽しみですよ。

—麿赤児さんの塾長役は思わず笑っちゃいました。

宮下 (ニンマリと笑顔で)最高だね! あの人以外はいないでしょう。あと富樫役の照英さん! あの2人はソックリでしたね。……あ、そうそう、もちろん、坂口監督が演じた桃太郎も最高でした(笑)。

—以前、桃太郎役ならイメージは田村正和とおっしゃって……。

宮下 はい、あとはキムタクって思ってました(笑)。でも坂口監督が一番。だって、あんなアクション誰もできないよ! 彼は、監督と脚本と主役を全部やって、なんかマンガ家の仕事と似てるよね。

—映画にも「男泣き」の要素がちゃんと入っていましたね。

宮下 そう、映画自体がちゃんと秀麻呂の成長記になってて、泣けましたね。監督がオレのマンガのファンでいてくださったからです。もう、100点超えの120点です。

「バカバカしい」は一番のほめ言葉

—原作の話になりますが、実は「男塾」って高校なのか大学なのか、ただの私塾かというのがまだファンタジーとして残ってるんですよね。

宮下 これはねぇ、オレもあんまり決めてないんですよ(笑)。私塾であることは間違いないんですけど、高校ぐらいなんですかね。20歳は超えていないと思うんですね。オレの頭の中では、ですけどね。

—頭の中では、ということでまだ未確定なんですね(笑)。中学卒業して高校入試に失敗した不良が入る私塾のようなイメージですかね。

宮下 そうなんじゃないですかねぇ。「魁!!」っていうのは気に入っていた文字で、相撲取りの「魁傑(かいけつ)」から取ったんですよ。

—連載当初はだいぶ雰囲気がコメディ的でしたよね。

宮下 そう、最初はギャグでした。もともとオレは二の線より三の線のほうが得意だし、描きやすいんです。そもそも格好つけるのがあんまり好きじゃないから。だから、好きなキャラクターっていうと、やっぱり富樫や松尾だったりするんです。

—途中から格闘バトル路線になって

↓宮下先生お気に入りの「男塾名物」油風呂のシーン

いった理由は？

宮下　これは、『北斗の拳』や『キン肉マン』とか……時代がジャンプ600万部の黄金時代に突入していったというのも大きかったんじゃないかな。正直言うとこっちも商売で（バトルを）やってた部分もあったかもしれないですね。格闘ものって人気をとりやすいんですよ。あれほど明快なものはないですからね。最初の人気はけっこうシビアでしたけど、『驚邏大四凶殺』のあたりで一気に人気があがった感じですね。もちろん、オレ自身も闘いを描くことの面白さに目覚めたし、あと、民明書房とかの科学的なところとかも面白くなってきてね（笑）。

――『男塾』のルーツは「忍者マンガ」の匂いを感じるのですが。

宮下　そうそう、オレが小学生とか中学生の頃、白土三平さんが描いていた『サスケ』（61年）とか『ワタリ』（65年）とか。もっともらしい忍者技の解説が入るんですよ。『ガロ』の『カムイ伝』も読んでましたし、あと影響を受けたのは横山光輝さんの『伊賀の影丸』（61年）かな。そういった忍者マンガのあとは本宮ひろ志先生の少年マンガに一番ショックを受けましたね。あれほどたくましさや行動力のあるマンガは始めてでしたね。

――『天より高く』でゲストとして登場したのをきっかけに、今現在も男塾のメンバーやその子供が『暁!!男塾　青年よ、大死を抱け』や『天下無双 江田島平八伝』で活躍していますが、そういった続編的作品を描こうと思ったのは？

宮下　これは、自分が描いていても楽しいし、読者も喜んでくれるから。今、『暁!!男塾』と『天下無双 江田島平八伝』の2つをやってますけど、ただ、自分の中ではイーグルスとか、ああいう昔のバンドがポコポコ再結成してるのとはちょっと違うんですよ。

――描いている内容は、いわば完全新曲ですもんね。ネームを一切やらないというのが有名ですが、それは今も？

宮下　（ネームは）やってません。オレのマンガはアドリブ的な展開が多いんですよ。自分が描いている内容に、自分で触発されて、また新しい話が出てきたりっていう。だから今後も話がどうなるかはホントにオレにもわからないです（笑）。でも、それがいいと思ってやってますんで。「バカバカしい」っていうのが一番のほめ言葉だと思ってやってます。

驚邏大四凶殺あたりで一気に人気があがった。映画もそこまで描かれている。©宮下あきら／集英社

■Profile
みやした・あきら
57年東京都生まれ。高橋よしひろ、本宮ひろ志のアシスタント経験を経て、『私立極道高校』でデビュー。一貫して「男」の世界を熱く描き、代表作は『激!!極虎一家』『魁!!男塾』『天より高く』など多数。現在、「スーパージャンプ」（集英社）に『魁!!』の続編的内容の『暁!!男塾　青年よ、大死を抱け』を、「Ohスーパージャンプ」（集英社）に『天下無双 江田島平八伝』を連載中。趣味はギター。

LEGEND BOX発売記念

アニメ製作20周年！

Heldensagen vom Kosmosinsel

銀河英雄伝説

■profile
たなか・よしき
1952年生まれ、熊本県出身。李家 豊（りのいえゆたか）名義で発表した『緑の草原に…』で幻影城新人賞小説部門を受賞しデビュー。代表作はここで取り上げている『銀河英雄伝説』のほか『創竜伝』『アルスラーン戦記』など。

原作者 田中芳樹が語る思い

聞き手・文／前田 久　写真／安藤佐也加

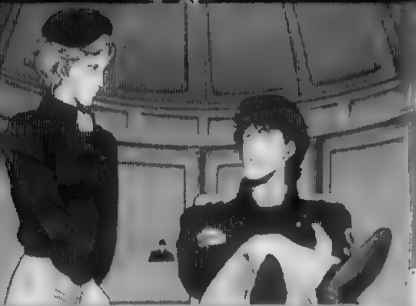
――『銀河英雄伝説』を発表されて今年で20年ですが、今の率直なお気持ちを伺えますか？

田中　いまだにイベントが開催されていることや、こうやって雑誌の記事にしていただけるぐらい作品が愛されているということは、本当に不思議な気がします。いまだに「『銀英伝』の田中芳樹」と言っていただけることが多くて、物書きとしては、自身の名前よりも作品が残ってくれるほうがはるかに嬉しい。本当にありがたいことだと思っています。

――『銀河英雄伝説』を書かれた当時からは、冷戦も終わるなど、政治状況も大きく変わりました。何か現在の政治に思われるところはありますか？

田中　あまり現実の政治状況には関わりたくないのですが（笑）。最近になって、少し国会が面白くなってきたかな、とは思っています。今までは状況の変化のしようがなかったのですが、やっとみんなが政治ということについて真剣になってきたんじゃないかな、と思っています。

――それは今『銀英伝』を書くとしたら作品に反映されるものでしょうか。

田中　今『銀英伝』を書くとしたら、

もうちょっと悪い奴らの方をしっかりと描けるかなと思っています。憐れさとか、少なくとも主観的な言い分をしっかりと書けていけたかな、と。それは政治状況よりも、むしろ自分自身が年をとってきて、色々と言い訳しなきゃならないことがいろいろあるからかもしれません。客観的に見たら、自分が悪いことは分かっているけど、個人によってさまざまな状況がある——そんな主観的な言い訳もあると思うんです。

——少しお話は逸れますが、以前はかなりアニメをチェックされていたようですが、今注目されているアニメなどはありますでしょうか？

田中　今はアニメをチェックするのはちょっと減りましたね。深夜に放送されていたりすると、見る余裕がない（笑）。テレビをつけると『クレヨンしんちゃん』が放送されていた、というくらい（笑）。やはりこの頃は、自分ではあまり自覚していないけれど、どちらかというと安心感を求めるようになってきている。『クレヨンしんちゃん』などの子供向け番組は、着地点がやはり予測の範囲内で収まってくれるので安心して観ていられる。これ、明らかに保守化現象ですね（笑）。

自身の名前よりも作品が残ってくれるほうがはるかに嬉しい——

ここ近年のアニメでいうと、NHKでやっていた『名探偵ポワロとマープル』でしょうか。最初はあまり真剣に観ていなかったのですが、ものすごくきっちりと作ってある。英語の手紙のシーンでは、ちょっと画面止めて文面を確認しても、しっかりと時代考証がされている（笑）。そういう瑣末なところなどに感心しながら観ていました。あれは39話で終わったのがもったいないと思います。「『オリエント急行殺人事件』も『白昼の悪魔』も出てこない」などと、思うところはあるのですが（笑）。それと衛星放送でやっている『少女コゼット』でしょうか。「ちょっと萌え系の絵だなぁ……」と思っていたんですが（笑）、観ていたら子供用のダイジェスト版では省いてしまうような脇のキャラクターが全部きっちりと描いているし、エピソードもしっかりと収められているので感心しました。どちらも原作があり、「原作に忠実だからよし」とするのは良くない傾向ですけど（笑）。アニメを評価するときの基準としては、正しいとは思いませんから。ただ、ディティールまできっちりと手抜きせずに作ってある、という点では、本当にこの二つの作品は感心しています。

——以前は『天空の城ラピュタ』がお好きだとおっしゃられていたように記憶していますが。

田中　『天空の城ラピュタ』は今で

もいいですね（笑）。やっぱり男の子はああでなきゃ、と思います。ワクワクドキドキ感というのを、おじいさんになってもああいう形で刺激してくれるとありがたいです。

——イラストレーターさんで注目されている方はいらっしゃいますか？垣野内成美さんのファンだったということで、『薬師寺涼子』が始められるときにイラストで垣野内成美さんをご指名されたというのをあとがきに書かれていましたが。

田中　注目というのとは少し違いますが、この前『月蝕島の魔物』（理論社）という作品が発売されたのですが、後藤啓介さんにお願いできて、すごい人にご縁ができてよかったと思いました。これは私の中ではすごく大きいことなんです。

『薬師寺涼子』の場合では、薬師寺涼子というキャラクターを作った時に、これはこれで偏見かもしれませんが、男の人に絵を描いていただくと、すごく生々しい感じになってしまうのでは、と思ったんです。清潔感がある感じで女の人の体を描いていただくには、やはり女の人がいいかな、と。繰り返しになりますが、これはこれで偏見なのですけどね（笑）。でもその時には、垣野内さんがすっと思い浮かんだんです。垣野内さんにもし断られたら、まったく違うタイプの方にお願いしようかと思っていたくらいなんです（笑）。垣野内さんにご快諾いただいて、今やあの絵でなければ、読者と作者が承知しない、みたいな状態ですね。誰かに注目しているというより、「あ、この人！」と思った時に、お願いできるかどうかが非常に大きいです。

——その意味では、コミックス版の『銀英伝』のときはいかがでしたか。

田中　最初はちょっとシャープすぎる感じかなと思ったのですが、あっという間にあの作品世界を道原さんがご自身のものになさって、道原さんでなければ表現できない世界をやっていただいているなあという感じです。あれはもう、いちコミックファンとして、楽しみにしています。

——では最後に、DVD発売で、一気に見られるということで、ファンの方に先生から見所を教えていただきたいのですが。

田中　見所という点では、とにかく飽きるまで見ていただくのが一番嬉しいのですが、くれぐれも睡眠と栄養は十分にとってゆっくりと見てください（笑）。そうすれば、本当にきっちりと作ってある作品ですから、きっとあなたのお気に入りのシーンが見つかると思います。そういう自分なりのお気に入りのシーンを見つけて、繰り返し観ていただけると、本当に嬉しいです。

——今後の田中先生のご予定は？

田中　『月蝕島の魔物』は《ビクトリア朝三部作》なので、三冊はきちっと書きます。あと『アルスラーン戦記』の方が、いよいよラストが近づいてきまして、今年中に手をつけます。タイトルは『蛇王再臨』です。これから先は、すみませんがバタバタ登場人物が死んでいきますので、どうかお許しください。それと、『薬師寺涼子』の方は時期に応じて出てくると思います。あと、もう10年ぐらいお待たせしてしまっているのですが、文藝春秋で、中国ものを書く予定です。『蘭陵王』という、あんま

銀河英雄伝説LEGEND BOX

262,000円（税込み）
BBBA-9253
発売元：徳間書店　販売元：ハピネット
[封入特典]
<アニメ製作20周年記念特製グッズ>
権画帝国記念銀貨20帝国マルク、自由惑星同盟記念銀貨10ディナール（純銀製・造幣局検定マーク付き）、「銀河英雄伝説」特製シリアルナンバー入りドッグタグ
<豪華上製本「MEMORIAL BOOK」2冊>
全165話完全ストーリーガイド
『月刊アニメージュ』記事復刻を含む特製ガイドブック
<アニメ製作20周年メモリアルディスク>
「いま振り返る『銀河英雄伝説』」田中芳樹インタビュー、豪華声優陣スペシャル対談、07年10月8日　に開催されたファン感謝イベントの模様を収録
<特別付録>
アニメージュ文庫『ラインハルトとヤン-「銀河英雄伝説 わが征くは星の大海」より』、『月刊アニメージュ』1989年11月号付録 復刻版「銀河英雄伝説 PERFECT HISTORY」、「銀河英雄伝説 ALL STAR SEAL BOOK 108 CHARACTERS」

りにもいい男だったので仮面を被って戦場を駆けていた、という人の話です。ちょっと具体的な順番は今は分かりませんが、問題は、本当に生産能力に尽きるので、なるべく見捨てられないように一作一作きっちりとやっていきたいと思っております。
——ありがとうございました。

妄想ノオト 出張版

第2回　「新世紀」のあとに～『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序』

文／山本寛

最近インタビューを受ける機会が集中して三度くらいあったのだが、そのひとつが「アニメの受容のされ方」に焦点を絞ったもので、リアルタイムで考えつつ私見を述べていく内に、我ながらその中に発見するものを多く得る貴重な機会となった。

その「発見」のひとつだが、現在のアニメはただ「消費」されるのではなく、「再生産」のために「消費」されている、ということだ。もちろん今までも同人誌他の二次創作が数十年に亘って「再生産」の基盤を築いてきた訳だが、ネット社会の桁違いの普及性・伝播性によりそれが短期間で急速に発達した。YouTubeやニコニコ動画で日々膨大に作られているMAD動画やリミックス音楽を見ても、我々はわざわざ即売会に足を運ばずとも、ネット環境さえあればいつでもどこでも「再生産」を提供し、受容することができるという利便さを手に入れたのだ。OFF会などのイベントもネット上の活発なコミュニケーションを背景に規模の拡大や内容の多様化を見せている。もちろんそれに先んじて、2ちゃんねるがどのメディアも追いつかない程の巨大で機動力のある言論空間を完成させたことは周知である。

そこまで肥大し、成熟した「消費」空間の中にあっては、作品とはもはや「生産」者の独占物ではなく、皆で分配し再利用する「素材」に過ぎない、とさえ言える。つまり「現象」としてのアニメである。

そこで思うのが、「現象」としてのアニメ、そこで猛威を振るう「消費」側の圧倒的な「再生産」力、あるいは情報発信能力を前に、肝心の「生産」側が十全に機能していないのではないか、もっと有り体に言えば、弱腰、及び腰になっていると言えるのではないだろうか、ということだ。たとえば07年のアニメ業界に巻き起こった数々の「事件」の殆どが、この「弱腰」に端を発していると私は考える。生産者側と消費者側との情報戦、とまでは言わないが、あまりに膨大な情報の渦にこの業界が飲み込まれ、作品そっちのけで右往左往する態を無様にも見せてしまった感は否めない。07年は国内で「謝罪」がブームになったようだが、罪とは社会学的に見れば「社会が要請する」ものである。罪をあちらこちらで作り、時にはでっち上げ、謝らせなければ気の済まない衝動が、この社会に蔓延している証なのではないだろうか（それを先導するのは、60～70年代には親の世代に散々生意気言ったにも拘らず、今やその自分たちの罪を揉み消すかのように子供の世代に「謙虚になれ！」と脅迫する、あの世代なのかも知れない）。またそれに対する防御体系、あるいは気概そのものが、アニメ業界に限らずあまりに希薄化していると感じずにはいられない。俗な言い方かも知れないが、すぐに謝るよい子でいたら全て丸く収まるのであれば、戦争などとっくになくなっている。それは有史以来の人間の業とそこから垣間見える根源的な「人間性」から目を背ける行為である。自分たちを導いた祖先の系譜を全否定して、子孫の未来をも全否定してまで自分たちは「よい子」でいたいのか？

閑話休題。少し脱線しすぎたついでに話をいきなり強引に『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序』に結びつけることにしよう。

十二年前、本作の「祖先」が世に生まれた時、その生みの親たる庵野秀明は、時にファンとの間で「舌戦」を繰り広げようと、「生産」者としての矜持と責任とを死守すべく、市場や業界に「作品」と「作家主義」を刻み付けていった、言わば最後の

©カラー・GAINAX

「作家」であった。その彼が、こともあろうに彼の「作家主義」のシンボルで、かつ過去の死闘の記録であり、多くの屍を踏み越えた末の勲章とも言えるこの『エヴァ』を、「再生産」するに至った。しかもご丁寧に「誰もが楽しめるエンターテイメント映像」に仕立て上げて。

「破綻なき『エヴァ』は『エヴァ』ではない」と確信する私は、今度の「破綻していない『ヱヴァ』」を複雑な思いで見つめた。ある意味割り切っていた部分があったので、さながら同窓会のような気分で、『ヱヴァ』にのめり込んだ学生時代を懐かしく思い出し、十二年を経た声優陣の声色に「変わってないなぁ」とか「変わったなぁ」とか、それはそれでいい按配だったのだが、やはりこの「再生産」された『ヱヴァ』とは何だったのか、その答えが出せぬまま劇場を出た。

前回の妄想では「古典化」という流れの一環としてこの『ヱヴァ』を捉えてみたのだが、前述の「再生産」の話にこじつけると、これは『エヴァ』を自らMAD化した、二次創作としての『ヱヴァ』なのだ、と結論づけることもできる。あるいは市川崑やセシル・B・デミルのように、自作をリファインするという衝動に駆られてリメイクすることは、「作家」ならば往々にしてあることなのかも知れない（実際今作は「REBUILD」という語を用いて説明されている）。しかし物が『エヴァ』である。「十二年前」に浮遊しあるいは沈殿していたその時代特有の禍々しい「気分」「衝動」が庵野の体躯を依代にし、そこから一気に吐き出され撒き散らされ尽くした、吐瀉物としての『エヴァ』が、同時代性の象徴であると同時に、時代へ向けてのアジテーションであった『エヴァ』が、今や物分りの良くなった主人公によるお行儀の良い「古典」へと変貌していこうとしているのだ。かつて『エヴァ』から「いま」をヴィヴィッドに感じ取った私にとっては、この「古典化」された『ヱヴァ』は、やはり作品にとっての骨子をどこかへ置き忘れた、点睛を欠いた画竜に見えてしまうことをここに告白せざるを得ない。多種多様な展開で数十年を生き続ける『ガンダム』ともまた違う、奇妙な「REBIRTH」をここに見てしまうのだ。生まれ変わること、庵野の言葉を借りれば「くり返しの物語」とでもなるだろうが、時代と不可分にして生まれ、時代に大きな楔を打ちつけた作品が、果たして「くり返す」ことを許されるのか？

もちろんこれはまだ四部作の最初のひとつであり、何らかの結論を出すのは些か性急すぎる。がしかし、今後の『ヱヴァ』の中に、かつての『エヴァ』に匹敵するような、時代に打ち込む楔が用意されない限り、今この時代を浮遊する「空気」をそこに定着させない限り、『ヱヴァ』は決して本当の意味での「くり返しの物語」たりえないし、せいぜい十二年後の製作者たちにとっての小銭稼ぎや、あるいは年金のような役目しか果たせないのだろうと思う。

正直言うと、今の私の中には、「それでも良い」と思う自分がいて、一方で「そうあってほしくない」という自分がいる。いずれにせよ、この『ヱヴァ』を見届けることは、現代における「生産」「消費」の構造バランスの中で、アニメが「いま」に何を伝えるのか、そして「いま」がアニメに何を伝えるのか、それを見極めるためにも重要な瞬間となるのであろう。

■profile
やまもと・ゆたか

74年生まれ。京都大学文学部卒。京都アニメーション入社後、『ジャングルはいつもハレのちグゥ』シリーズ（01～04年）、『あたしンち』（02～04年参加）、『フルメタル・パニック？ふもっふ』（03年）、『AIR』（05年）などで演出を務める。『涼宮ハルヒの憂鬱』（06年）ではシリーズ演出として、衝撃の第1話「朝比奈ミクルの冒険」やED「ハレ晴レユカイ」などを手がけ、大きな話題を呼ぶ。『らき☆すた』（07年）で初監督に就任。07年6月よりフリーに。

■profile
三条陸
元々はアニメの脚本家であったが、稲田浩司とコンビを組み、『DRAGON QUEST-ダイの大冒険-』の原作を担当。近年は、再びアニメ業界に戻り、『ガイキング』『祝（ハピ☆ラキ）ビックリマン』『ゲゲゲの鬼太郎』などの脚本を手がけている。

まだまだ語る！

大好評連続インタビュー第三回！ 怒涛の展開を見せた『祝（ハピ☆ラキ）ビックリマン』最終五部作の裏話から、ますます盛り上がる第五期『ゲゲゲの鬼太郎』、さらにデビューから創作術の真髄までお見せいたします！

文／前田 久　撮影／四宮義博

――『祝（ハピ☆ラキ）ビックリマン』最終三部作（ファイナルⅠ～Ⅲ）の展開にはおどろきました。3話連続形式での最終回がシリーズでも異例の出来事でしたが、中でも第2話目（45話「ファイナルⅡ・天使のショーゲッキー！ さらばゼウス様!!」）の衝撃がすごかったです。

三条　あれは、テレビ朝日の梶淳さんという、シナリオチェックが厳しいことで有名なプロデューサーも大ウケでしたからね。打ち合わせの最中も梶さんがずっとニヤニヤしているんです。そんな梶さんの姿は、2年間付き合ってきて初めて見ました。自分も好きでいろいろアニメを見てきましたけど、副主人公だった少年が最終回で性転換して愛を告白するアニメは見たことがないので、他の人が驚かないはずはないな、とも思ってはいましたが。

――「きみとひとつになりたい」ですものね。

三条　『創聖のアクエリオン』に「あなたと合体したい！」という有名なセリフがあるけど、あれはとりあえず男女ですからね。さっきまで男だったやつが言うのは前代未聞では（笑）。とはいえ、『ビックリマン』シリーズでは、性別が変わったり、男

女のキャラクターが合一化するという展開はやってきているので、設定上の問題はなかったんです。ただそれを、クライマックスのドラマが盛り上がるところに据えて、真正面から描ききったところに今回の面白さがあったんじゃないかな、と。原作者の反後四郎さんが「『ひかり伝』のテーマカラーはグレー。現代のように世界情勢的に判然とはしない世の中では、悪と正義が永久に和解しない状態で中庸を保ち、灰色のまま生きていくのが一番平和でいいことなのではないか。だからまとばというグレーゾーンが舞台で、そこで生まれたゲンキとジェロが主人公なんだ。」とおっしゃっていた、という話をもともと聞いていたんですね。シールの方で展開されている『ひかり伝』が完結していないのに、アニメなりの結論を出さねばならない、となったときに、その言葉を自分なりに解釈して書いてみたのがあの展開です。ちなみに、ジェロの女性化版のデザインとか、ゲンキとジェロの合体した姿・ジェロニクスゲンキとかは、ネーミング、デザイン等々含めて全部、東映アニメーション側で用意したもので、最終回のプロットと一緒に反後さんにチェックしていただいたら、「全然問題ないです。どうぞご存分にクリエイトしてください」とお返事がきまして。なんて器のでかい人だろうと思いましたね。宇宙的なスケールの大きさで、さすがビックリマンワールドの創造主ですよ。

——それを受けて、『ビックリマン』のこれまでの展開を継承しつつ、新たな展開も乗せる、という三条さんらしい作品が作られましたね。

三条　そうですね。ファイナル1（「44話：ファイナルI・悪魔のハンゲッキー！デビル完全復活!!」）がこれまでの『ビックリマン』のラスト前のノリで、そのまま代々の『ビックリマン』は悲劇で終わってきたと思うんです。歴史が終わったり、宇宙がなくなったり、と。違うのは『新ビックリマン』だけ。だから僕は、『新ビックリマン』が話の内容としては一番好きなんです。キャラクター的には旧『ビックリマン』が一番好きなんですが、やっぱり、アニメのストーリーとして一番納得がいく内容なのは、『新ビックリマン』で、今回はそこを一番意識して、その上で、さらにすごいことをしてみよう、と。

——『ビックリマン』にはこだわりのあるファンが多いですけれど、「これは『ビックリマン』じゃない」という声はほとんどなかったですね。

三条　ええ。最後、歴史を改ざんしちゃったところだけですね。パラレル分岐には文句を言うんだけど、性転換して合体することにはだれも文句を言わない。『ビックリマン』という作品の世界は、なんてすごいファンタジー世界なんだろう、と思いますね。そういう意味では本当に上手くはまった。前のインタビューでも言いましたけど、シナリオを脱稿したときの脱力感は、ほとんどシーズン後のプロ野球選手みたいなものだったと思いますね。

——やり残したことはない気分ですか。

三条　やれることはやりましたが、もうちょっと長くやりたかったという気持ちはありますね。まだいくらでも続けられたと思いますし。『ガイキングLOD』もそうですし、マンガの『ダイの大冒険』でもそうだったんですけど。青息吐息でゴールインじゃなくて、こっちはまだやれるよ！　というラストで。

——その勢いで『ゲゲゲの鬼太郎』でも相変わらず飛ばしてらっしゃいますね。

三条　かなり縦横無尽ですね。猫バス（第29話「ネコ娘の妖怪バスツアー」）、西洋妖怪編（第32話「上陸！脅威の西洋妖怪」、第33話「大逆襲！日本妖怪」の前後編）、レスキュー目玉おやじ（第36話「レスキュー目玉おやじ」）と、我ながらかなり暴れてるな、と。

——西洋妖怪編は、展開も、西洋妖怪のキャラクターデザインも斬新で驚きました。

三条　西洋妖怪たちが世代代わりしてますからね。お台場冒険王の『ゲゲゲの鬼太郎』のショートムービーで、以前の西洋妖怪が全部出ているので、そいつらをまた一から紹介していくのもどこか変だなと思ったんです。なので、フランケンシュタインだけは歴戦の勇者という設定にして、あとはジュニア世代にしてしまおう、と。一応ドラキュラ3世とか狼男ワイルドの親は健在という設定で、旧メンバーも揃えようと思えば揃えられる、という設定です。層が厚くなってるので、ちょっと風体が奇抜になってもいいだろう、ということです。

——それで、ワイルドがニューハーフキャラになって、魔女が魔女っ娘に（笑）。魔女っ娘と鬼太郎という組み合わせは、東映さん的にはすこし

危険ですよね。

三条　そこをあえて"魔女見習い"にしましたからね。日曜朝の東映アニメといえば魔女っ娘ではない"魔女見習い"だろう、と（笑）。

――いずれ、も〜っと!! ワールドを広げていってつながるわけですね（笑）。そうした自由度の高い作品ですが、逆に、三条さんの中で、この一線だけは踏み込えない、というポイントは『ゲゲゲの鬼太郎』のシナリオを書かれるにあたってどんなところにあるのでしょう?

三条　キャラクターの行動レベルだけですね。「これをやっちゃいけない」というのはあまりないです。『ゲゲゲの鬼太郎』という作品はそんなこと気にしないでしょうから。変化への耐性が低いキャラクターというのはあまり長持ちしないと思うんです。例えば『仮面ライダー』がいい例だと思うんですが、オールドファンは平成ライダーを観ると「あんなの仮面ライダーじゃない」と思うかもしれないけど、もともと仮面ライダーというヒーロー像にはそれなりの幅があって、その幅の中にカードバトルであろうが携帯電話であろうが電車であろうが飲み込んでしまえる。「今度のライダーは電車に乗るらしいよ」と言ったときに、今まで『仮面ライダー』シリーズを見たことがないお客さんや、今の子どもたちを呼んでこれる。『ゲゲゲの鬼太郎』も同じだと思うんです。だから、キャラクターの行動にルールは作っていますが、作品に「これをやらしてはいけない」という幅はそんなにはないです。強いていうなら、よくないのは、「魅力が出ないこと」です。「今回の鬼太郎は番組としてあまり面白くない」と言われることが一番よくない。やっぱりテレビは騒がれることが大事なんです。マンガは、アンケートをいっぱい入れてくれるのもファンの人たちだし、「この漫画が一番好きです。だからコミックスも出たら全部買いますよ」といってくれるのもファンなので、自分のことを信じてくれる人をどれだけ作れるか、というところが大事なんですけど、テレビはどれだけ興味をもってくれるかが勝負なんです。ようするに、アンチでも視聴者なんですよ。アンチ・ジャイアンツファンの方がジャイアンツファンよりジャイアンツのこと詳しかったりするじゃないですか（笑）。

――よくある風景ですよね（笑）。

三条　テレビメディアというのは、実はアンチと信者が半々ぐらいの方が確実に人気に結びつくし、そういう人たちの論争みたいなものもひっくるめて人気だったりするんですね。『ガイキング』からテレビでの仕事を始めて、そこが決定的にマンガとテレビでは違うな、と感じています。だから、キャラクターをシェイクして、刺激を生まないといけない。メディアごとに、作品を作ることには別の使命があって、その意味では、世代的には1期2期世代だし、作品としては原作の『ゲゲゲの鬼太郎』が大好きですが、3期の『ゲゲゲの鬼太郎』がもっともメディアでの使命を果たしたのではないかと思っています。「ビックリマン」シリーズなら『新ビックリマン』ですね。

――たしかに三期『ゲゲゲの鬼太郎』が広げたファン層はすごいですよね。

三条　大ヒットの印象ももちろんですが、それ以上に、その当時の子どもたちのことをよく理解して作られているな、と思いました。あのパッケージングは、ある作品を時代に対応させる、ということを考えるときに、すごく参考になるものですよ。あれは80年代でしかできないことをたくさんやって、『ゲゲゲの鬼太郎』という作品を大幅にアレンジしている。僕も、鬼太郎というキャラクターをベースに、登場人物に色々なことをやらせたり、鬼太郎自身にも挑戦してもらうドラマ作りがいいのではないかと思っています。ひょっとしたら、将来的に「さすがにアレはやらせすぎでした」と反省するかもしれないですけど、やっぱり一度や

らせてみないと分からないことですし、やらせないまま『ゲゲゲの鬼太郎』の可能性を閉じ込めるのはよくないと思うんです。なので、あらためて先ほどの質問に答えるなら、「鬼太郎に何をやらしてはいけないのか」は実験しているところで、僕自身は、『ゲゲゲの鬼太郎』に限界はないと感じています。

――なるほど。

三条　ファンのしっかりいる作品に関わる時に、一番罪なことは、人気が出ないことだと思うんです。『ダイの大冒険』の連載をやることになったときも、最初に考えたのは「この連載の人気がでなかったら『ドラゴンクエスト』に申し訳がたたない」ということでした。以前のインタビュー（オトナアニメvol.5収録）でお話したとおり、原作の堀井雄二さんが『ＯＵＴ』の偉大な先輩ということもありましたが、それ以上に、『ドラゴンクエスト』はただでさえすごく人気があるゲームじゃないですか。だから、『ドラゴンクエスト』を原作にマンガを作るのだったら、人気が出てあたりまえ。もし人気がでなかったら、『ドラゴンクエスト』に向ける顔がない。そこでまず考えたのが、『ドラゴンクエスト』という要素をいったんクールダウンさせて、『少年ジャンプ』に掲載されてアンケート人気がとれるマンガとしてまず成立させること。その後で『ドラゴンクエスト』のファッションを持ち込んでいくようにしよう、と思った。『ゲゲゲの鬼太郎』も同じで、「『ゲゲゲの鬼太郎』のアニメが放送されているのに、なんか人気ないね」と言われることは避けなきゃいけない。シックな『ゲゲゲの鬼太郎』を作っても、もともと『ゲゲゲの鬼太郎』を好きな人以外は好きになってくれない可能性が大きいのだから、そこの壁を崩していくことが、テレビというものの力だろうと思うんです。そういう意味ではすごくキャッチーな「ええ？　目玉おやじが働くの？」みたいな感覚を絶対に忘れちゃいかんな、と。あともう一点述べるなら、長い間いじられないでいたキャラクターは、のちのち触ることが難しくなってしまうんですね。何回もリメイクされて、その度にオールドファンから叩かれてるキャラクターは、ファンすべてから目を背けられる大失敗作をどこかで作ってしまったとしても、試行錯誤のサイクルの早さでそれを覆せる。むしろ、その繰り返しが、ずっと愛されていく、人気の「太い」キャラクターになっていくためのコースだったりするんですよね。

――一月からは、原点的な内容の『墓場鬼太郎』も併せて放送されていますし、五期『ゲゲゲの鬼太郎』は、より自由になれるのではないでしょうか。

三条　そうですね。アレンジ路線に対する不満のはけ口になる、ハードなものもやっている、ということはすごくありがたいことだと思います。同じ時期に、同じ会社で、同じ原作をもった作品が2ラインで作られる、という原作の人気のすごさを改めて感じます。

三条陸はどのようにして作られたのか？

――三条さんのそうした仕事への取り組み方は、どのように鍛えられたものなのでしょう。もともと、別にシナリオライターを目指されていたわけではないんですよね？

三条　そうですね。最初は何でもよかった。とにかく、マンガとか特撮とかヒーローものが好きで、そういうものを作る人間になりたいな、と。高校を出るぐらいまでは、実写の映画を作る側……というか、円谷英二さんになりたかった。小学生の頃から、親にむかって「大きくなったら、ウルトラマンや怪獣を作るおじさんになる」と語っていたらしいんですよ（笑）。

――ウルトラマン本体ではなく「作るおじさんになりたい」は珍しいですね（笑）。

三条　『新マン』世代なので、メイキング風景が目に入りやすかったというのもあって、そういう発想になったんだと思います。それで実際に、高校時代は映画研究会に所属していたんですけど、明治大学に入ってからはマンガ研究会に入った。マンガはひとりで全部作品を作れるのがいいな、と思って（笑）。で、そこから、知り合いのツテができて、仕事が始まった。あのときから、とにかくチャンスがあったら何でもやってみよう、と今と似たような考えでいましたね。そうやって、好きで業界に入っていって、いつの間にか仕事にな

っていた。たとえば、特撮ものが好きで、東映の撮影所に見学に行ったりしていたら、特撮もののデザイン会社の人と友達になった。その人の友達が大畑晃一さんで、大畑晃一さんのメカデザインが大好きだ、という話をしていたら会わせてもらえて、そうしたら、しばらくあとに大畑さんから連絡がきた。

――『MDガイスト』でのシナリオデビューはそのような経緯なのですね。

三条　ええ。ちょうど二十歳のころですね。そのころは、もうとにかく、なんでもいいからあるものをやらせてくれ、という時期でした。「ジャンル的にこれができます」じゃなくて、やる気だけあるから何でもやりますよ、的な感じで。ちょうど『ガイスト』をやる直前に、ホビージャパンさんに出入りしていた時期があったんですが、そのときは海洋堂さんから送られてくるキャストキットを撮影用に素組みする模型師みたいなこともやったし（笑）。

――それはすごい。

三条　そんなときに「特撮ものに詳しいならウルトラシリーズ特集の、作品紹介の部分のネームとかキャプションを書いてくれ」みたいな話が振られて、それをやっていると今度は、『ゾイド』のジオラマ模型につける小説を書いてくれと（笑）。三条陸名義でやった最初の仕事はそれじゃないかな？　大畑さんが『ガイスト』のシナリオに僕を使う、と他のスタッフに説明するときに「ホビージャパンで『ゾイド』の小説連載してる」ってことを材料にしてたはずだから。大ハッタリなんですけどね、これ。厳密には『ホビージャパン』本誌じゃなくて増刊号だし、しかも連載じゃなくて単発だから（笑）。

――でもそうした縁のつながりが重要ですよね。

三条　「ジャンプ」と関わったのだって、『OUT』の編集長だった大徳哲雄さんが独立して樹想社を創られたときに、仲のよかった集英社の鳥嶋さんが大徳さんに仕事を手伝ってほしいと声を掛けた、そこに大徳さんと付き合いのあった僕が繋がっていったわけですからね。

――好きな仕事をやって、次の仕事がくるようなところへちゃんと手を挙げておくことが大事だ、と。

三条　あとはジャンルを固定しないことですよ、多分。僕、ミニチュア磨けって言われたら現場で磨いていたと思うので（笑）。

――それが『鬼太郎』にまでつながる三条さんの一貫したマインドなんでしょうね。

三条　だからやっぱり、「こうじゃなきゃいけない」っていうのは自然発生するもので、最初からそう思っている奴は、どんなことであれ駄目でしょう。そんなものは、できあがってオンエアされたものを見ていた人が「やっぱり○○はこうじゃなきゃいけないよね」と、放映が終わってから語るものですよね。最初から「こうじゃなきゃいけない」と決めて作られた作品は、ロクな作品にならないでしょう。特に、『ゲゲゲの鬼太郎』は世相を反映しないと印象に残らない作品でもありますし、鬼太郎たちの生活感が面白いという点もあるし。「怖さ」を売りにしている作品は、見ている側が自分と地つながりだと思えないと怖さが感じられないですから。その意味では、5期でも、人間のキャラクターが出てくるときはすごく気を遣いますね。ファッションの小道具として、絶対に、現代的な、今の子供がやってることをワンパーツでも入れておく。「今の子どもはどういうときに気持ちが揺れるのか？」とか「子どもの心がざわめく場所はどこか？」みたいなところは常に気にしますね。

――「こうじゃなきゃいけない」という『鬼太郎』はないけど、逆に「今じゃなきゃできない」ことをやる感じですね。

三条　状況的にも、非常に今はメディアが恵まれていて、逆にお父さんを通じて、CSやDVDで3期や4期をみていたりすると思うんですよ、最近の子供って。だから、多分僕たちが考えているよりも、子どもも冷静に「ああ、5期ではこうなっているんだな」みたいに思っているところもあると思うんです。

――では『鬼太郎』でも是非性転換を超える衝撃を味わいたいです。

三条　（笑）。『ゲゲゲの鬼太郎』は最初のTV放映が1968年の1月3日からだそうで、『墓場鬼太郎』が放送開始する08年1月で、ちょうど40周年だそうです。『ゲゲゲの鬼太郎』の5期の方も、このまま、ほぼ2年目放映を続けられそうですし、その他にも40周年で動きがあるようなので、『ゲゲゲの鬼太郎』ファンの08年は確実に面白くなると思いますよ。

――それでは、また改めて年明けにお話を伺いに来たいと思います。ありがとうございました！

墓場鬼太郎

08年1月10日よりフジテレビ“ノイタミナ”
ほかにて　毎週木曜24:45～
（関西テレビ、東海テレビ、テレビ西日本、
新潟総合テレビでも放送）
公式 HP
http://www.hakabakitaro.com

文／夏葉 薫

ダークな鬼太郎!?　ノイタミナで放送中!!

オトナの女性をターゲットに据えて、高視聴率を記録し続けている、フジテレビ深夜・ノイタミナ枠。その記念すべき第10作目は、同じくフジテレビ系の『ゲゲゲの鬼太郎』第5期も好調な、水木しげる原作の『墓場鬼太郎』だ。

『墓場鬼太郎』とは、水木しげるが貸本漫画家時代に発表した、『ゲゲゲの鬼太郎』の原点となる作品。

それ以前に「ハカバキタロー」という紙芝居を描いており、墓場から生まれる少年、目玉の父親という設定を引き継いで、水木先生が貸本漫画にしたのが、『墓場鬼太郎』。単純な勧善懲悪ではない、不気味で不吉な怪奇漫画として好評を得た。この貸本版の人気を受けて、『週刊少年マガジン』で『墓場の鬼太郎』が連載開始。この作品がアニメ化され、『ゲゲゲの鬼太郎』と改題。このとき鬼太郎は人間に味方する妖怪の少年となったのだ。

今回アニメ化されるのは、貸本版の『墓場鬼太郎』。原作執筆時期の昭和三十年代を舞台に、人間の味方でも敵でもない、不吉なトリックスター・鬼太郎が巻き起こす、常軌を逸した怪事件が描かれる。1話は鬼太郎の出生の秘密、2話にはおなじみのねずみ男が登場し、意外とインテリ？ なことが判明する。今や子供達の人気者になった「鬼太郎」の原点を確認できるのだ。

スタッフはシリーズディレクターに『神様家族』の地岡公俊、シリーズ構成に『YES!プリキュア5』の成田良美、キャラクターデザインに『ドラゴンボールZ』の山室直儀。美術監督・CG監督には『モノノ怪』のスタッフを迎え、東映アニメーションが怪奇路線全開で制作する。キャストには、『ゲゲゲの鬼太郎』第一期・第二期に出演したメンバーが集結。鬼太郎役は、野沢雅子。目玉親父役は、田の中勇、ねずみ男役は大塚周夫がそれぞれ担当する。ねこ娘の原点、寝子役で中川翔子が出演するのも注目!

Information

蛙男商会の超危険作『菅井君と家族石』が緊急映画化決定！

『秘密結社 鷹の爪』『古墳ギャルのコフィー』『蛙男劇場』、そしてTOHOシネマズマナームービーなどでおなじみの蛙男商会。FROGMANがたったひとり（！）で作り上げたFLASHアニメの世界は、アニメ視聴者層のみならず、あの筑紫哲也も髪を振るわせて絶賛したというシロモノ。

地方在住だった彼が苦難の果てにデビューを果たした作品『菅井君と家族石』がなんと映画化されるのだ！。兄ちゃんはTVで鉄道ロマンアニメを観て、機械の体を手に入れるためのバッドアスな計画を思い立ったり、家族でローカルJAZZバンドをフィーチャーしたソウル(?)フード食堂をはじめたり……とにもかくにもメチャクチャな一家の大騒動。スライ＆ザ・ファミリー・ストーン「ケ・セラ・セラ」ライクな家族の活躍にご期待あれ。2月16日よりTOHOシネマズ系にて全国順次公開！

監督・脚本・キャラクターデザイン・録音・FLASH・編集・声の出演など：FROGMAN　音楽：副島さんとピンカラ殺生s／製作：DLE、JVCエンタテインメント　配給：DLE

©2008「菅井君と家族石　THE MOVIE」製作委員会

『ペルソナ3』の世界観を元にアニメ化！

熱狂的なファンが多いPS2用ゲームソフト『ペルソナ3』の時代から10年後という設定にする事により、その世界観を踏襲しつつ、新たなキャラクターやストーリーを作り、ゲームファンのみならず、アニメファンへ向けたオリジナルのＴＶシリーズアニメ作品『ペルソナ　～トリニティ・ソウル～』がTOKYO MX 、BS11ほかにて放送開始だ!!

舞台は日本海に面した“綾凪市”。10年前に発生した“同時多発無気力症”による災害から復興を遂げた未来型新興都市である。

高校生の神郷慎（カンザトシン／17歳）は、弟の洵（ジュン／14歳）と共に、長男で綾凪市の若き警察署長である諒（リョウ／28歳）と10年ぶりに再会する。

その頃、綾凪市ではある怪奇事件に襲われていた。潜水艇の中から忽然と姿を消した乗組員。10年ぶりに世間を騒がせる無気力症。学生が無惨な姿となって殺されていく表裏反転死体事件。

一連の事件潜む組織を追う諒。そして事件に巻き込まれたことから、異形の姿をした“ペルソナ”を覚醒させる慎。兄弟たちの運命の歯車が今回り始める——。

様々な戦いや、その苦しみ、悲しみの中で、成長していく高校生少年少女たちが織りなすジュブナイル・ドラマに酔え!!

■第１話放送情報：
●TOKYO MX：2008年01月05日(土) 22:30～●MBS：2008年01月05日(土) 26:25～●CBC：2008年01月09日(水) 26:15～●テレ玉：2008年01月12月(土) 26：00～●tvk：2008年1月12日（土）28:00～●チバテレビ：2008年01月7日(月) 26：40～●アニマックス：2008年01月07日(月) 22:30～●BS11：2008年01月05日(土) 23:00～●GyaO：2008年1月13日～配信開始

©ATLUS／ペルソナ～トリニティ・ソウル～製作委員会

■DVD
大ヒットPS2ゲーム「ペルソナ3」原案オリジナルアニメついにDVDリリース！

商品名：「PERSONA-trinity soul-　DVD第1巻」
発売日：2008年4月23日／収録話数：第1話「特A潜在」第2話「影抜き」／完全生産限定版：（DVD＋CD）価格：5,040円（税込）／通常版：（DVD）価格：4,410円（税込）
※仕様は予告なく変更になる場合がございます。

灼眼のシャナがクライマックスへ加速！

■スタッフ
原作：高橋弥七郎（電撃文庫）
イ[illegible]ト：いとうのいぢ
監督：渡部高志
シリーズ構成：小林靖子
シリーズ構成協力：高橋弥七郎
キャラクターデザイン：大塚 舞

■声の出演
シャナ：釘宮理恵
坂井悠二：日野 聡
アラストール：江原正士
マージョリー・ドー：生天目仁美
マルコシアス：岩田光央
ティアマトー：渡辺明乃
吉田一美：川澄綾子
池速人：野島裕史
ほか

MBS・CBC:木曜深夜1時25分～
TBS：金曜深夜1時25分～放映中

灼眼のシャナⅡ
Shakugan no SHANA

灼眼のシャナとは

激情迸る熱いバトルと、思春期ならではのもどかしい恋愛描写で、中高生を中心に高い人気を誇る、電撃文庫のライトノベル「灼眼のシャナ」。05年から06年にかけて放送された第一期シリーズは、原作の魅力を活かしつつ、巧みにアニメならではの要素を付加した良作として、原作読者はもとより、アニメファンからも支持された。その人気は、UHF局をキー局とするアニメでは初となる劇場版が制作されたことからも伺える。そして07年10月。原作ファン・アニメファン双方の高まったボルテージを受け、満を持して制作されることとなった第二期シリーズは、渡部高志監督、シリーズ構成の小林靖子氏など主要スタッフが変わることなく参加。そこに、TBS系列へのキー局移動や、原作者・高橋弥七郎氏の協力を得ての大胆な独自展開などのプラスαといった、挑戦を盛り込み、さらなる飛躍を目指している。放送はちょうど折り返し地点。クライマックスへと向けて加速する展開を、『オトナアニメ』がフォローします！

文／前田 久

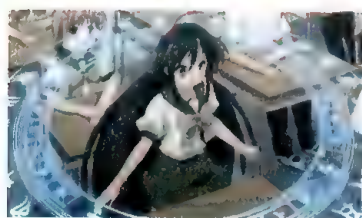
第1話

「再びの刻」

第2話

「全ての序章」

第3話

「疑惑の転校生」

人間の根源である〝存在の力〟のバランスを巡って、この世の裏側で人知れず行われてきた〝紅世の徒〟と〝フレイムヘイズ〟の戦い。とある事情からその片鱗に遭遇してしまった少年・坂井悠二は、自身が既に〝存在の力〟を奪われ、人間としての生を終えた〝トーチ〟になっていることを、戦いの渦中で知り合ったフレイムヘイズの少女から知らされる。しかし、内に特殊な力を秘めた宝具〝零時迷子〟が眠っていたことによって、彼は、特殊なトーチ……〝ミステス〟と呼ばれる不思議な存在として生き延びる。一方、フレイムヘイズの少女は、零時迷子を狙って現れる〝紅世の徒〟と戦うため、悠二の傍で生活することを選択する。悠二は、その少女に「シャナ」と名付け、さまざまな強敵との戦いを乗り越えていく。そして、いつしか二人の間には強い絆が生まれていた……。

その絆で、これまで現れた中でも最大の敵、戦闘集団《仮装舞踏会（バル・マスケ）》を退けた後、平穏な日常を過ごしていた悠二。だが、2学期が始まったある日、夢を操る徒〝戯睡郷〟メアが御崎市に襲来する。彼女の操る自在法『ゲマインデ』によって、悠二は幻覚の中に取り込まれてしまう。ささいな違和感をきっかけに、ど

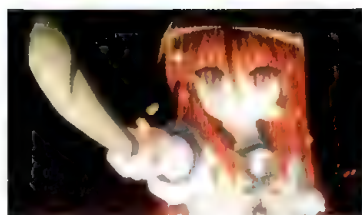
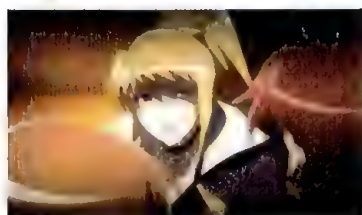
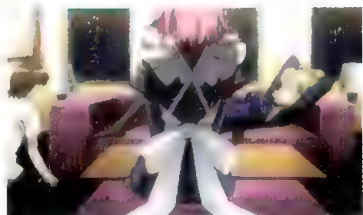
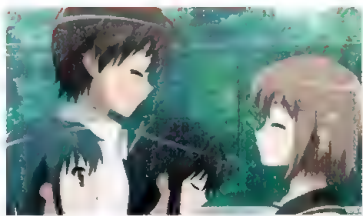
第4話

「憂いの少女たち」

第5話

「家族の食卓」

第6話

「試練の前夜」

うにか幻覚から脱出した悠二は、シャナと協力しメアを討滅する。しかし、それは悠二とシャナの戦いの日々の幕開けでもあった。

そんなある日、御崎高校の悠二のクラスに転校生がやってくる。思わず戦闘態勢へと身構えるシャナ。というのも、近衛史菜という名のその転校生は、《仮装舞踏会》のひとり、紅世の王〝頂の座〟ヘカテーにあまりにも姿がそっくりだったのだ。空間と時間を止める自在法〝封絶〟の中で動きを止める史菜をみて、とりあえず彼女は普通の人間であると判断して警戒を解くシャナだったが、史菜の存在は、フレイムヘイズとして以外の、恋する少女としてのシャナに対する脅威となっていくことになる。

世間知らずなお嬢様として、クラスメイトからの善意を間断なく受ける史菜。悠二は、なぜかその世話を焼くクラスメイトの中でも筆頭の位置を占めてしまっていた。当然、そんな姿をシャナが甘受するはずもない。悠二を巡ってシャナと長い間ライバル関係にあった吉田一美も同様の心境で、二人はついには史菜に対する共闘関係を構築するまでに至る。そうして、おかしな緊張感を漂わせる学園生活がはじまった。悠二の親友で段取りには定評のある池速人が世にも珍しく失態をさらけ

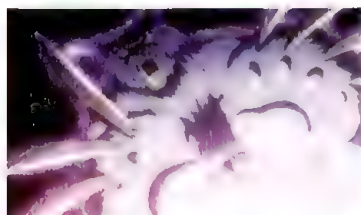
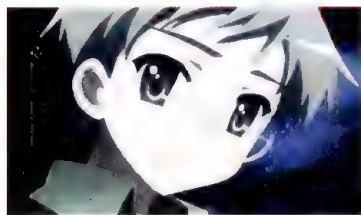
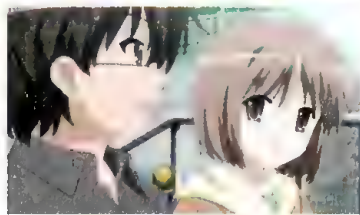
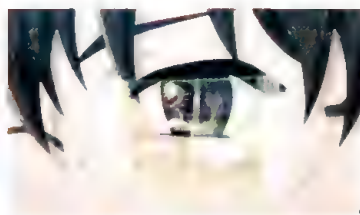
第7話

「池速人、栄光の日」

第8話

「過去への扉」

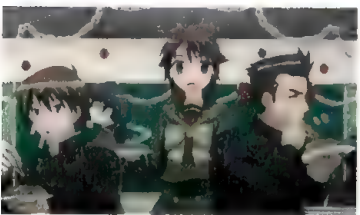
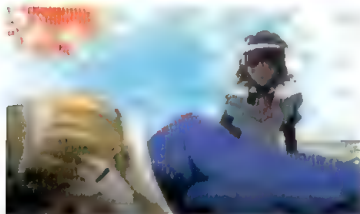
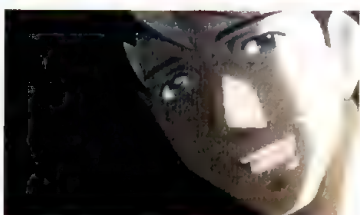
第9話

「悲しみのマイルストーン」

出すなど、悠二を中心とした奇妙な4角関係が自然と形成される傍ら、彼らの環境に別の問題が持ち上がる。かつてシャナと刃を交わし、そのまま御崎市に居ついたもうひとりのフレイムヘイズ、『弔詞の詠み手』マージョリー・ドー。彼女に懐いていた、悠二のクラスメイト・田中栄太と佐藤啓作は、それぞれマージョリーとの関係を変化させようとしていた。とりわけ、啓作はより深くフレイムヘイズの戦いに身を投じようとする。その姿は、マージョリーが普段は口を重くして語らない、苦い過去の記憶を語らせるに十分だった。一方、修行を続ける悠二の身にも重大な変化が訪れていた。かつてシャナの教育係であったヴィルヘルミナとの鍛錬でついに自在法を身に付けた悠二だが、その自在法に現われた炎が銀色だったことで、シャナとヴィルヘルミナをとまどわせる。銀とはすなわち、マージョリーが宿敵とする〝徒〟の炎の色だった。複雑に絡み合う運命の因子たち。さまざまな感情が渦を巻く中、御崎高校は、一大イベントである清秋祭の季節を迎えるのだった。

清秋祭メインイベントの仮装パレードをはじめとする行事を盛り上げるために、誰もが精一杯、校舎に泊り込んで準備を続けていた。そんな中、少し

第10話
「帰って来た男」

第11話
「約束の二人」

第12話
「清秋祭始まる」

の憂鬱を心に秘めながらも、悠二との関係をはっきりさせるべく、決意を固めるシャナと一美。旧知のフレイムヘイズよりもたらされた情報……いずれここにやってくるであろう、かつての友にして現在の強大な敵の存在を憂い、対策に頭を悩ませるヴィルヘルミナ。それぞれの問題は渦中のまま光明をみせないまま、清秋祭がはじまる。

にぎやかな仮装パレードの勢いに押され、大切な思いを言葉にして悠二に伝えようとするシャナ。それをまるであざ笑うがごとく、ヴィルヘルミナがもっとも恐れていた事態が巻き起こる。零時迷子を生み出した〝約束の二人（エンゲージ・リンク）〟の片割れ、〝彩飄〟フィレスが現われ、零時迷子に眠るミステスの恋人・ヨーハンを呼び出すために、悠二の体内に侵入した。同時に、フィレスの接触によって悠二が迸らせた銀色の炎をみたマージョリーが顔色を変える。それは、彼女の捜し求めた復讐の相手のしるし。フィレスと悠二の接触の場に、我を失って襲いかかるマージョリー。交錯する運命の輪が事態を急変させていく。悠二は一体これからどうなってしまうのか。史菜の謎、一美の思い、そして、シャナの行く末は……。

物語は怒涛の2クール目を迎える!!

2007年春に公開された劇場版のDVD。特製の「スペシャルコレクション」では特典ディスク収納デジパック仕様。封入特典にはグリモア型豪華解説書、絵コンテ集、劇場フィルムカット封入。

劇場版「灼眼のシャナ」
ーディレクターズカットー

販売元:ジェネオン エンタテインメント
価格:10,290円(スペシャルコレクション・初回限定生産)/6,825円(通常版)発売中

灼眼のシャナを知るためのDVD情報

OVA
「灼眼のシャナ」SP
「恋と温泉の校外学習!」

TVシリーズ13話直後、シャナにライバル宣言をした吉田一美とそれを受けたシャナ。二人がギクシャクした関係の中、学校行事の郊外学習が行われる。シャナと一美が悠二をめぐって火花を散らす中、それとはまったく異なる新たな恋のバトルが勃発した。オリジナルエピソードのOVA。
販売元:ジェネオン エンタテインメント
価格:5,250円(税込)発売中

灼眼のシャナSP
劇場版「灼眼のシャナ」
公開直前スペシャル!

劇場版の魅力を凝縮したプロローグDVD。シャナと悠二の劇場版「灼眼のシャナ」のココがみどころっ!?のほか、おまけアニメや予告編などを収録したディープなファン向けの内容だ。
発売:ショウゲート
販売:ジェネオンエンタテインメント
価格:1,575円(税込)発売中

灼眼のシャナ 1～8巻

TVシリーズⅠのDVD。各巻3話ずつ収録。シリーズⅡを見る前にチェックするためのマストアイテム。
発売:ショウゲート
販売:ジェネオンエンタテインメント
価格:6,825円(税込)発売中

■DVD Release
灼眼のシャナⅡ 第Ⅰ巻

1月25日発売
価格:6,825円(税込)

第1～第3話収録
映像特典:フリアグネとマリアンヌのなぜなにシャナⅡその1
音声特典:オーディオコメンタリー(第1話のみ)
出演:釘宮理恵(シャナ役)・日野聡(悠二役)

<初回限定版特典>
①「灼眼のシャナⅡ」特典ディスクⅠ
・新作ミニアニメーション「灼眼のシャナたんびぎんず」
・劇場版灼眼のシャナより「蔵出しメイキング映像」
・特別ラジオ番組「釘宮理恵のかりもふ!SP」
・新録インタビュー映像
②いとうのいぢ描き下ろしDVD収納ボックスⅠ(Ⅰ巻～Ⅳ巻+特典ディスクの5枚組収納)
③完全再録小冊子・灼眼のシャナ『ゾートロープ』
著/高橋弥七郎、イラスト/いとうのいぢ、漫画/笹倉綾人
④差し替えジャケットⅠ巻～Ⅳ巻分(原作絵柄)
⑤スクールカレンダー(カレンダーケース+2008年4、5月ぶん)
⑥スティックポスター(イラスト:いとうのいぢ)
発売・販売: ジェネオン エンタテインメント

釘宮理恵
シャナ役

日野聡
坂井悠二役

INTERVIEW

佳境に入りつつある『灼眼のシャナⅡ』。アフレコ現場でシャナを演じる釘宮さん、そして悠二を演じる日野さんに作品の見所、魅力、そして気になる今後の展開についてお話しを伺った。

聞き手・文／前田　久

2期のシャナと悠二ははっきり変わりました

――お二人の第2期シリーズの印象はいかがでしょう？

日野　シャナと悠二の関係性が、1期と比べて、いい意味でも悪い意味でも近付き過ぎているのかな、と感じています。悠二が自分の置かれている状況がわかって、自分がどうしたらいいかも明確にわかってきて、そこで「シャナのサポートができるようになりたい」という風に意識が変わってきている。そういう意味で、シャナとしては、悠二のことを少し安心して見ていられるような感じになったのかな、とは思いますけれど。

釘宮　シャナは、1期のときにはすごく自分のエネルギーをもてあましている感じがあって、とにかく戦うにしても悩むにしても全力だったんですけど、今はそういう激動の時代を越えて、かなり落ち着いて冷静に……とまではいかないですが（笑）、余裕を持って対処できるようになっている気がします。

日野　結構自分のことも客観的に見られるようになったよね、シャナは。

灼眼のシャナⅢ

2期のラストで鈍感な悠二は 誰を選ぶ? 紅蓮色のシャナ対談

——それが声の変化として現われたりはしていますか？

釘宮　特に自分ではそんなに変化させることを意識はしていないですね。

日野　僕も、声に意識を行かせるよりも、芝居でそういう気持ちの変化を表すようにしたいと思っています。でもどうだろう？　2期に入ってから、監督はシャナに関しては「よりかわいく」というのをポイントにしているみたいだけど。

釘宮　1期のときは、「強さ」とか「りりしさ」から生まれてくる美しさや激しさみたいなものを出していきたいと思っていたんですが、2期に入る前に原作を読み返してみたら、1期を経たことで余裕を持って読めたからか、今まではあまり感じ取れなかったようなシャナの普通の女の子としての喜怒哀楽や、恋愛感情に揺れ動くところが感じられたんですね。なので、2期では少女っぽい感じを押し出して演じていきたいな、と思っていたら、たまたまプロデューサーも監督も「2期のシャナはよりかわいく！」っていう意見でまとまっていたみたいで、なので、そこの変化は自然と出ているかもしれません。

——1期ですと、戦士として完成されているけど人間的な部分は未熟なシャナ、その逆の悠二、という組み合わせだったのが、2期ではシャナの人間的な部分が目だって、悠二は戦士として目覚めざるを得なくなっている。こうした1期と2期の違いについてはどのような感想をもたれていますか？

日野　ストーリーの規模がどんどん広がりつつあるので、本当に今後この2人はどうなっていくんだろう、と演じている自分としてもすごく気になりながらストーリーを追っています。原作だと、悠二が究極の選択をして、ちょっとびっくりするような方向に話が進んでいるんですよね。アニメはどうするんだろう（笑）。

——日野さんとしては、その「究極の選択」に限らず、悠二というキャラクターの行動をみていて、同性として疑問を抱かれるようなことはありませんか？

日野　何を考えているかわからない……具体的には、吉田さんから弁当をもらったりする行動は、芝居抜きにして考えたらよくわからないなっていうところは、正直あります（笑）。恋に関して、今の時点では何の決意もしていないんですよね。

釘宮　悠二はふらふらしてますね。

日野　イエス！

釘宮　何その反応（笑）。

日野　いかんせん、悠二はお父さんもふらふらしていますからね。って、お父さんは世界中をさまよっているだけで、性格はふらふらしてないですけど（笑）。

釘宮　お父さんはちゃんといいことを吉田とシャナに伝えて去って行ったから、それでも許されるんだよ。

日野　じゃあ悠二もちゃんといいこと言うよ、これから。多分。

釘宮　マジで!?　そんなの聞いてやんねーよ!!

日野　すんげえ言うからね！　……話を戻します（笑）。でも悠二がはっきりと決意できない理由もわかるんですよ。今の彼の置かれた状況では、はっきりしろと言われたら確実にシャナしか選べないですから。それで、いかんせん彼、吉田さんの気持ちには気付いていますけど、シャナの気持ちはわかっていないんで……。

釘宮　マジで!?

日野　あいつはわかってないよ。

釘宮　わかってないの!?

日野　だって聞こえてなかったじゃん（注：1期最終話でのシーン、シャナが悠二に告白するが、バクハツでかき消されてしまう）。

釘宮　でも何となく伝わった、みたいなことは……。

日野　そういうとこ鈍感じゃん。あれだけストレートにぶつけている吉田さんに対してもああいう態度なんだよ、悠二は。それっぽっちのことでは気付かないわけよ、あいつは。

釘宮　あいつ気付いていないの？　かけらも？

——原作では、一応その前からおぼろげに察している様子ですよね。

釘宮　でも今アニメでは気付いていない？

日野　恐らく、2期の最後で気付くと俺は思うな。

釘宮　最後の最後で「俺、シャナが好きだったー!!」って。

釘宮理恵×日野聡

日野　そう。で、ハッピーエンドで終わらせるから。

シャナの展開はリアルタイム演じる側もだから面白い

——なかなかそう簡単には行かせてくれない原作なのでご苦労されているのではないかと思いますが（笑）。実際、『シャナ』という作品にかかわられる上で、特に他の作品と比べてここが大変だ、という具体的な点はあるのでしょうか？

日野　すごく心理描写が深く描かれているので、それをどうやって表現しようか、とは毎回考え込みますね。微妙な心の動きがどのキャラクターも強くて、とてもリアルなんですけれど、それをあまりにリアルなものとして表現しすぎると、観ている方にとってわかりづらくなってしまうのではないか、とも思ってしまう。

日野「悠二もちゃんといいこと言うよ、これから。多分」
釘宮「マジで!?そんなの聞いてらんねーよ」
日野「すんげえ言うからね！（笑）」

かといって、妙に誇張した表現にしちゃうと、その繊細さからくる面白さがなくなっちゃうし。

釘宮　これから悠二はますます難しくなりそう。

——基本的には、アニメ版の先の展開はみなさんには知らされないんですか？

日野　本当に、リアルタイムで進行しています。大変ですけど、展開がわからない方が楽しいですね。

釘宮　そうなんだけど、弥七一郎さん（高橋弥七郎、原作者）や、シナリオの打ち合わせをしているみんなだけがわかるような、先の展開を知らないと台本読んでいるだけではよくわからない台詞がシャナには多いの。しかも、それにくわえてシャナは「悠二！」って名前を呼ぶ台詞が圧倒的に多いので、場面によってはほとんどの台詞に込められた意味がよくわからなかったりするんです。

——「悠二！」のひとつひとつに違う意味がある。

釘宮　そうなんですよ。それで、意外とシャナはそこに到る流れを語らないからね。

日野　そうだよね。「悠二」の言い方ひとつで気持ちを表現するからね。優しく言うとか、ちょっと怒りを込めて言うとか。怒り方の中でも、本当に怒っているか、そうでないのか、とか微妙に違いがあったりして。心

の変化に関しては、悠二もシャナも、これから多分マックスレベルの難しさに入ってくるんでしょう。

――日野さんと釘宮さんは『シャナ』でもコンスタントなペースでご一緒されていて、『ゼロの使い魔』でもご共演されていて、そちらではラジオもやっている。この三年間くらい、ほとんど毎週のペースで顔を合わせられていたと思うのですが。

日野　そうですね。ちょうど入れ替わりで、かぶらずに作品が入ってくる形で。

釘宮　かぶらないから、多分毎週ずっと会ってるよね。

――そうすると、お2人の呼吸もだんだん合ってくる。それが演技に反映されたりは?

日野　そうですね。たしかに、個人的には安心できる相手ですね。

――釘宮さんはいかがでしょう?

釘宮　個人的には安心できる相手です。

日野　真似すんなよー(笑)。

釘宮　真似じゃねーよ(笑)。でも最初の頃は、お互い人見知りだったので、割とツンツンしてたんです。

日野　必要最小限のことをずっと話してたよね。いろいろゆっくり話せるようになったのは、ラジオでの共演が大きいしね。

釘宮　しゃべらざるを得なかったからね。

日野　どうしてもコミュニケーション取らないといけない状況だーね。

――もう声優さん全体のチームワークという点はいかがですか。

日野　最高ですね。声優に限らず、スタッフさんみんな、『シャナ』という作品にかかわっているチーム自体が本当に仲がいいんですよ。仕事抜きでも、ご飯を食べに行ったりするくらい。笑いの絶えない現場です。

釘宮　本番以外はほとんど笑ってるね。

日野　いかんせん演出しているひとも笑っていますからね。本番さえしっかりやれば(笑)。

爆笑のアフレコ収録現場 これが2期目の余裕!?

――大体どういうところから笑うネタのきっかけは作られていくんでしょう。

日野　ネタのきっかけは池(速人役の野島裕史)と……悠二じゃないですかね。

――突然役名を使って他人事のようにお話になるのはなぜですか(笑)。具体的にはどのようなことが?

日野　田中(栄太役、近藤孝行)の「ションデレ」についていじりはじめる、とかかな。「ションデレ」というのは、「いつもションボリしてるんだけど、褒めると急にデレデレする」という性格のことなんですが。

釘宮　面倒くさい性格だよね(笑)。近ちゃんは突っ込みどころが多いから発信したくなるよね。

日野　池と悠二がいじりだすと、それに対して満面の笑みでリアクションを起こすのがシャナですね。

釘宮　そのとおりだね～……って、だからなんで名前で呼ばないの?(笑)

日野　池と悠二の性格がノーマルなサドだとしたら、シャナは「サド爆笑」だと。で、それを遠目で見てボソボソつっこんでいるのが佐藤(啓作役、野島健児)です。

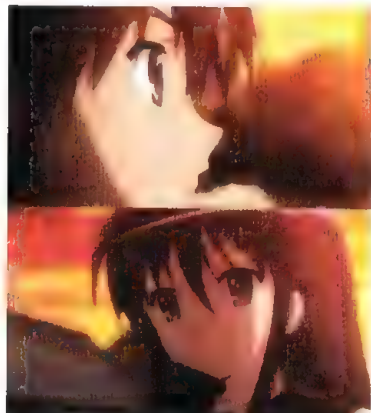
――演じてらっしゃるシャナは「ツンデレ」ですが、釘宮さんは「サド爆笑」だと。

日野　キャラと本人が重なる部分もあるんですけど、全体的に見たら少なそうですね。

――その風景を見てみたいひとも多いと思います。

日野　作品の評判にかかわってしまいそうですよ(笑)。でも、今となっては意外なことに感じますが、1期のときはテストから緊張感たっぷりの現場だったんです。それが、2期に入ってからは、テストのときまではいい意味でリラックスしながらやって、本番でキュッと雰囲気が締まる。その瞬間に突然出てくるものにいい表現はあって、それが番組に影響しているのかな、と思いますね。

――一般的にアフレコでは、テストのときだけ遊びを多く試される役者さんがいらっしゃると伺っているのですが、この作品ではいかがなのでしょう?

日野　ストーリー的に変なアドリブ

釘宮理恵×日野聡

日野「池と悠二がいじりだすと、満面の笑みでリアクションを起こすのがシャナ」
釘宮「そのとおりだね～……って、だからなんで名前で呼ばないの？(笑)」

を入れる余裕がないので、むしろ台詞の言い回しでみんな笑ったりしますね。面白いのは田中とか、史菜（能登真美子）かな。
釘宮　吉田（川澄綾子）も面白いよね。
――ついに釘宮さんまでキャラ名で……普段から現場ではキャラ名で呼び合っているんですか？
日野　いや、全然呼び合わないです。単に今、ちょっと思いついたんでやってみました。
釘宮　この楽しい雰囲気が2期ならではの余裕だね（笑）。
日野　そうかもね（笑）。
――それでは、最後にファンのみなさまに一言メッセージをお願いいたします。
日野　テレビ放送も終盤を迎え、これから佳境に向かって恐らく怒涛の展開があると思いますので、原作を読んでる方も、そうでない方もこのシャナと悠二はどんな結末を迎えるのかをちょっと楽しんでもらって、想像してもらって、見ていただけたらいいのではと思います。後半戦も皆さんどうぞ応援よろしくお願いします！
釘宮　今まで見てくださっていた方はもちろん、最後までしっかり見届けてほしいなと思いますし、今回のシリーズがきっかけになってまた新たに「今まで『シャナ』って手を付けてなかったけど見ようかな」というひとがもしいれば、『シャナ』は原作小説、劇場版、アニメ、ドラマCDと、入り口がいっぱいある作品なので、いろいろな方向から楽しんでいただければなと思います。最後までがんばりますので応援してください。

■Profile
ひの・さとし

8月4日生まれ。『ハリーポッター』『キム・ポッシブル』『ロズウェル』など洋画や海外TVドラマのほか、『灼眼のシャナ』でアニメでの演技も注目を集める。『ゼロの使い魔』『おおきく振りかぶって』『キミキス』『NARUTO -ナルト- 疾風伝』ほか多数の作品に出演。

■Profile
くぎみや・りえ

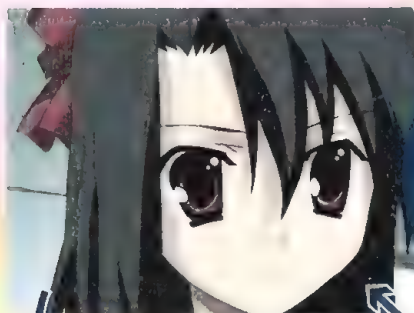
5月30日生まれ。ツンデレヒロインから少年まで幅広い演技力でファンを魅了。『灼眼のシャナⅡ』のほか『ゼロの使い魔』『銀魂』『レンタルマギカ』『ハヤテのごとく！』『もっけ』ほか多数アニメに出演。いまや人気作品にはなくてはならない声優のひとり。

School Days（スクールデイズ）

騒動を超えて評価すべき スクールデイズの正しい見方

そんな伊藤にちょっかいを出す、必要以上に活発でおせっかいな西園寺世界がこともあろうに本人とつないでくれた。マジかよ!?　彼女の名前は桂言葉（ことのは）

主人公の「伊藤」(呼び捨て）が電車で見かける可愛い彼女、こっそりケータイの待ち受けに撮影、3週間、誰にもバレなかったらその恋は叶うという恋のおまじないだ

School Days 波瀾万丈の日々

世界の親友、清浦刹那もなにやら考えるところがあるようで

奥手な言葉と、純情チェリーボーイの伊藤、言葉の妹、こころちゃんも応援だ！　学園生活もこれでバラ色

彼女になったのをいいことに暴走しはじめる伊藤。思春期の男に見境はない

さらに、この中にもとんでもない奴らが！　人間関係は見てのお楽しみ

文／前田 久

何が起こったか？ 駆け抜けた紅い惨劇!!

冴えない男の子がいる。彼を取り巻く二人の美少女がいる。すれ違いが重なって、三角関係が始まる……。原作ゲームの風評を知らない視聴者は、『School Days』の序盤を観たとき、そんな学園ラブコメの王道がひた走られることを予想しただろう。だが、その予測は早々に打ち破られる。理想と現実のギャップが生み出す倦怠感が、刹那的な愛欲への逃避を促し、思春期らしい淡い三角関係は、あっというまに泥沼の愛憎劇へと変化する。周到に作り上げられた学園という名の「箱庭」で、次第に壊れていく登場人物たち。先鋭化した表現は、思わぬ現実とのリンクを生んでしまう。最終回は各局で放送自粛。事態は新聞にも取り上げられ、物語は思わぬ注目を浴びた。CS局や上映会での披露後、事態はさらに加速。事件をめぐる議論は、現在に到るまで語られる、07年のアニメ界を代表する出来事のひとつとされた。しかし、そろそろいいだろう。本誌は、もっと自由な『School Days』の見方を提唱します！

After School Interview

河原木志穂
西園寺世界 役

岡嶋 妙

聞き手・文/前田　久　撮影/四宮義博

最終回からはや数ヶ月。改めて主演声優のお二人に『School Days』という作品の魅力を振り返っていただいた！

『School Days』とはどんな物語だったのか

——収録からすこし時間が経った今、あらためて『School Days』という作品を振り返ると、どのような作品だったと思いますか？

河原木 最初はごく普通の学園ドラマで、わりとドタバタなラブコメディになるんじゃないかな？ と思わせるんだけど、気がつくと『東京ラブストーリー』みたいなトレンディドラマのテイストになり、気づいたら昼ドラのようなドロドロの恋愛模様になっていて、それで最後は……。

岡嶋 あれ？ サイコホラーになってる？……そんな作品です（笑）。

河原木 （笑）。ようするに、1クールの放送でいろんな要素をいっぺんに楽しめる学園ドラマ、みたいな感じですね。いい意味で——見る人によっては悪い意味でかもしれないですけど——視聴者の方を裏切り続けた感じはします。

——ドラマの雰囲気がガラっと変わっていくことで、演じられる上でかなりご苦労があったのではないでしょうか？

河原木 わたしは結構大変でしたね。世界は本当の気持ちを隠して生活をしているので、本音と外に出す部分の間のさじ加減がすごく難しくて。誠のことがすごく好きなのに、「そうでもないよ」的な態度をとるためには、テンションを高めにして、一見仲のいい友達風を装わなければいけなかったりする。そのバランスは、普通に気持ちの流れを追っていくだけじゃできないものだったんですよ。

岡嶋 わたしは苦労したことはあまりないです。ただ、言葉（ことのは）は最初に想像していたよりも演技に感情を出してよいキャラクターで、そこが意外には感じましたね。1話2話あたりはおとなしめな性格に抑えてたんですけど、だんだん回が進んでいくと、意外と激しい面も顔をのぞかせましたから。

河原木 言うときは言う、とか、叩くときは叩く（笑）とかね。割と感情をしっかり出していい作品で、そこで出し方を工夫する楽しみはありました。

岡嶋 キャラクターの中ですごく感情の「静と動」の振れ幅があるんですよね。さらにキャラクターの間でも、感情の出し方に違いがあった。言葉は割と内側に、一度溜め込んでから、上からグッと相手に乗せるように出していく感じ。

河原木 世界も内側に、溜め込んでいるんだけど、出すときは下から爆発させるように出す感じだった。

岡嶋 そのあたりで、演技の質がかぶらないようにしよう、っていう意識もお互いあったように思うよね。

河原木 うん。あったと思う。

岡嶋 ちょっとだけ離すぐらいの気持ちを持って演じていた部分もあったし。

——ファンの方からの反応はいかがでしょう？

河原木 意外なことに、結構女の人が見ているんですよね。男の人はキャラクターを中心にして、誰か登場人物に感情移入するような見方をされていることが多いんですけど、女の人だと作品単位で、物語としての展開が楽しい、みたいな感じで見てる人がいます。

岡嶋 割と女の人は冷静なんだよね。多分、恋愛に対してほどよくあきら

めがあるから距離を置いて観られるんだと思う。

河原木 「恋愛ってそういうもんだよね」みたいな。「こういう男っているわよね」みたいな感じの観方をしてる人が結構いるね。

岡嶋 ただ、そうはいうものの、共感している部分もあるみたい。一般的に、男の人は恋愛を引きずって、女の人はスパッと過去の恋愛を切り捨てるといわれているけど、女にしてもやっぱりどこか踏み切れない部分、消えない部分はあるでしょ？ そこが、世界や言葉の行動に「なんでスッパリ言わないの？ 踏み切らないの？」という疑問を感じさせつつ、ずるずると関係を続けてしまう気持ちにも、ちょっと共感させちゃう、みたいな感じがあるのかな。

河原木 わたしも、美学的な意識としては、すがらないでおこうと思うんだけど、でも過去の初恋の人から全部覚えてて、たまに思い出してしまったりはするから、そこの気持ちはわかるなあ。あと「小学生の息子と観方ています」ってはがきがラジオにきたのは衝撃だったね。

岡嶋 あったねー。「息子も楽しみにしています」って、「待ってよ、いいのか？」と（笑）。

河原木 ちょっと将来不安だよね。

——（笑）。具体的におふたりが印象に残ってるシーンはどこでしょう？

河原木 序盤の方だと、1話の最後の、世界が電車に乗る前に誠にキスをするシーンが印象的、というか一番好きですね。かっこいいな、って思った。こんなこと自分では絶対できないから。放送直後は、「自分は世界に近い」と思い込んで、インタビューでもよくそう答えていたんだけど、今になってみると全然わたしと世界は近くないな、って思う。

岡嶋 前半部分だと、わたしもキスシーンかな。二話のラストの、「わたし頑張りますから」というあたり。わたしもこれはできないからなあ。

河原木 終盤の方だと、やっぱりわたしは最終回の刺すところ。

岡嶋 やっぱり最終回のインパクトあるよね。わたし、開くところ。12話のBパートあたりって、わたし、演じていたときに、いい意味で何も考えてなかったな、という感じがするんです。観直したときに「わたしこんなことやってたんだ」と改めて思うという。印象的なシーンが多すぎるアニメかもしれないね。生々しいところでいうと、わたし、文化祭のときの「メール20件」がリアルで

桂言葉

嫌だな。

河原木　言葉（ことのは）が誠の携帯に送り続けていたときね。わたしは、アレをみたとき「わたしって言葉（ことのは）に似ているところがあるのかも？」と思った。わたし、追い詰められたらあれはやりかねないと思う。

岡嶋　わたしはそこで「自分は誠っぽいかも」って思った。あんな風にメールされたら「こわっ」って思うから、絶対（笑）。件数もだけど、内容もたぶん「今どこですか？」「待ってます」の連続でしょ？　あれはリアルなうざさを感じさせる描写だった。

河原木　わたし、妙ちゃんとは恋愛できないな（笑）。

岡嶋　大丈夫、多分上手くいくって。これをみていた中高生の男の子が、恋愛不信みたいになっていたりしたらとても困るなあ。「女は怖いから、俺もう二次元でいいよ！」とか言いだしちゃったりして。「女の子ってこういう面があるんだな」というくらいの、あっさりした受け入れ方をしてくれているといいんだけど。

――そんな心配をしてしまうくらい、恋愛の生々しさをストレートに描いた作品ですよね。

河原木　それぞれの登場人物の感情の流れはすごくリアルですよね。物語向けにかなりとんがらせてはあるものの、「こういう気持ちあるよね」と思わず感じさせるところがある。誠のモテぶりにしても、「人生最大のモテ期ってあるよね」と理解できる。

岡嶋　最初で最期のモテ期だよね。

河原木　結果的にそうなっちゃった、というね（笑）。世界みたいに、本当は好きなのに、でも言えなくて、もどかしい思いをする時期もあるし。言葉（ことのは）みたいに、好きなひとのことしか見えなくて突っ走ってしまう気持ちもすごく分かる。三角関係にしても、周囲から見ていると前の彼女と別れてから新しい彼女と付き合いだしたようにみえているけど、実際は前の彼女と今の彼女で付き合っている時期が重なっているケースってすごくあると思うもの。たまたまバレなかっただけでさ。

岡嶋　もしくは、第三者の知らないところで隠れ修羅場をやってたか、ね。

河原木　だからちょっと誠くんがおバカさんだったために大変なことになっただけだとも言えるよね。

岡嶋　ちょっとひどすぎただけだよね。

河原木　あんなひと、結構いるよ。

岡嶋　あそこまでひどくないけど、ああいう感じで。どこがいいか分かんないんだけど、なぜかみんなにモテていて、しかもみんなに対してマメで、一見いいひとだったりする。その実態は、とても女にだらしないだけ、みたいなひとね。

――ツボを突かれる恋愛の嫌な部分が描かれてますよね。

河原木　演出的にはそんな気がするね。

岡嶋　誠くんの台詞もそうですね。わたし、誠の「脱がさないから」っていう台詞には笑っちゃったんだけど。絶対こういうこと言って迫る人っているよな、と思って。

河原木　いいサインだよね（笑）。しかも「脱がさないから」って言いながら脱がせてるし（笑）。「おいおい、欲望のままに行動するのかよ!」と。

岡嶋　「いい」と言わせてしまえばあとは好き放題に……って感じだよね。

――収録現場では、そのあたりの男の必死さについて、皆さんの反応はいかがでしたか?

岡嶋　もうみんな爆笑だった。「切ないんだ」は、もうほんと、アフレコ現場全体が大爆笑で。テストで大爆笑しただけではあきたらず、本番でもみんなピクピク顔を痙攣させせちゃって。

河原木　平川（大輔・誠役）さんも楽しく演じてたみたいだよね。本当は直接的なことを言いたいシーンだったけど、作品的というかテレビの放送上直接的なことは言えないから、それにかわる言葉は何だ? って考えたら「切ない」になったんじゃないかとわたしは勝手に読んでいるんだけど。

岡嶋　わたしはほんとに、うまい台詞だな、と思った。普通に「やりたい」とか言ったら引くじゃん? 女の子は、きっと（笑）。

河原木　「切ない」の方が引くよ～。

岡嶋　「やりたい」とか言うと「嫌だ」って言われるから、うまく言いくるめよう、みたいな意思を感じる。

河原木　ああ、そういうところで頭を使ったのか。

岡嶋　うん。こう、おれの想いをわかってくれ、わかるだろっていう「切ない」。うまい台詞だな、と思った。でも笑っちゃったけど。

河原木　世界もよく普通に受けたよね。

岡嶋　「切ない? 何それ?」とか言わずにね。でもそれはまだ若いからだよ。

河原木　若くてラブラブだからか。

岡嶋　うん。好きだからさ、それでもいいんだよ、きっと。

河原木　誠は高校生ぐらいだから、間抜けな台詞もギリギリセーフ、というところもあるんだろうね。観ているこっちとしては、ギリギリアウトにしか思えなかったけど、同じ高校生目線で観るとさ。

岡嶋　アウトに思えてしまうのは、みんなピュアじゃないからだよ。

河原木　そうなのかなあ。でも確かに、中高生は共感してみてたのかもなあ。

岡嶋　どうなんだろうね。分かるのかなぁ。

河原木　「切ない」を使って口説いた子がいるかもしれないよ。多分失敗してると思うけど（笑）。

――（笑）。ではそろそろ、最後にひと言ずつ読者の皆様にメッセージをお願いします。

岡嶋　放送当初はいろいろあったので、「名前だけは知っている」とか「騒ぎだけは知っている」とか「そこから発生した言葉だけ知ってるけど経緯は知らない」とか、そういう人意外と多いと思うんです。内容的にも、そういうネタにされやすい内容があるかとは思うんですけど、DVDなどであらためて1話からじっく

■profile
おかじま・たえ
ケンユウオフィス所属。香川県出身。代表作は『はぴはぴクローバー』メル役、『D.C.II ～ダ・カーポII～』雪村杏役など。ラジオ番組「RadioSchoolSays」では、その豪快な性格から「おやじまさん」と呼ばれている。

り観ていただくと、それだけじゃない、ちゃんと観る人によっていろんな問題を投げかけられるいい作品だと思いますので、できればＤＶＤを揃えて、あらためて全話観ていただきたいな、と思います。

河原木　ネタ的な部分も含めて、絶対観て損はしないと思います。今までにない感じもありつつ、すごく奇をてらっているというほどでもない。心情は丁寧に描かれていて、絵もすごくきれい。音楽もいい。自分で言うのも何ですが、声優さんたちのバランスもすごくいいんだろうなと思う。かわいい声ばかり集めました、っていう感じでもなく、かわいい声のかわいいキャラがかわいい話をしてます、じゃなくて、それぞれのキャラクターが立っていて、それぞれがちゃんと人生を歩んでいて、ひとつの作品になっているという感じで。すごく作っている人たちの愛情も感じられる作品なので。１回一気にグワーッと観てみてほしいですね。絶対はまると思いますので。

――この雑誌が出た翌月に、ようやくＤＶＤで全話が揃いますからね。

河原木　そうですねー。あと、ＰＳ２版のゲームも出ていますし、そのあとにはＯＶＡも待ってますからね

岡嶋　「Radio School Days」ももうちょっと続くことになりましたので、そっちもあわせてお願いします。

河原木　ラジオはイベントもあるのかもしれないしね。

岡嶋　ユニット「きもおやじ」としての活動も未定だしね。まだまだ、どうなるんだろう。

――まだまだ楽しみが多いですね。それでは、本日はありがとうございました！

■profile

かわらぎ・しほ

ケンユウオフィス所属。東京都出身。代表作は『ローゼンメイデン』柿崎めぐ役、『怪物王女』フランドル役など。「RadioSchoolSays」では、あまりの弟溺愛ぶりから「きも河原木さん」と呼ばれている。

■DVD Release

●各巻2話ずつ収録●各巻、初回限定版はごとうじゅんじ氏描きおろしスリーブジャケット仕様
●ほか、購入特典あり●第5巻は1月30日、第6巻は2月27日発売予定！

School Days 01

School Days 02

School Days 03

School Days 04

■スタッフ：監督：元永慶太郎／シリーズ構成・脚本：上江洲誠／キャラクターデザイン・総作画監督：ごとうじゅんじ■キャスト：伊藤誠：平川大輔／桂言葉：岡嶋妙／西園寺世界：河原木志穂／清浦刹那：井本恵子ほか／発売元：マーベラスエンターテイメント／販売：エイベックス・マーケティング／価格：各巻初回限定版 7,140円　通常版 6,090円

もやしもん
TALES OF AGRICULTURE

CG監督 八木竜一 INTERVIEW

聞き手・文／編集部

『のだめカンタービレ』や『働きマン』などの高視聴率アニメが立て続けに放映されるフジテレビのノイタミナ枠の視聴率を塗り替えた『もやしもん』。そんな驚異的な視聴率を支えたCG監督の八木氏に、こだわりを聞いた。

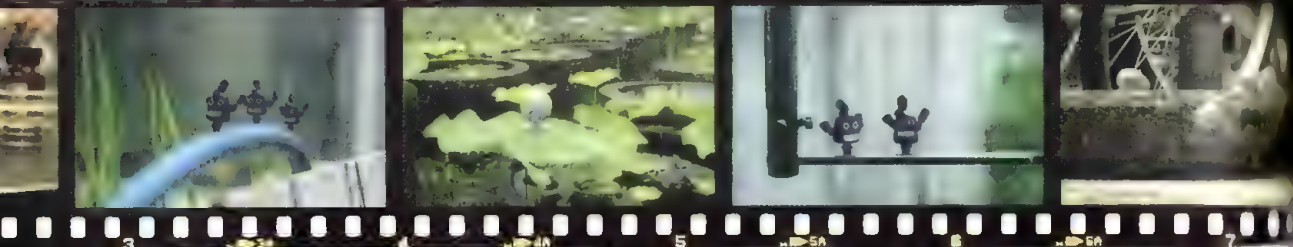
――まず『もやしもん』のオープニングは実写とCGの合成があまりにも自然で度肝を抜かれました。

八木　頑張りました（笑）。元々オープニングは『ALWAYS三丁目の夕日』の山崎監督が演出する、という事が決まった時点で、僕とプロデューサー達、山崎監督の4人で打ち合わせをしたのですが、山崎監督の得意なフィールドというのが、フォトリアル（写真のようにリアルな表現）なんです。ではフォトリアルに菌を表現してみてはどうだろうか、ということになった。実際に、直保が実在していたら、いろいろな場所で立体の菌が見える、あのオリゼーが見えるはずだ、と。その打ち合わせの時に、海洋堂さんが作った菌のフィギュアがあって、それを机に置きながら話をしていたのですが、そのフィギュアが、例えば机の上でぴょんぴょんしているだけでもう、十分かわいいよね、と。じゃあ動くフィギュアでオープニング作ってみようか、ということになったんです。

――では発想の元はフィギュアだったんですね。

八木　はい。CGでやるのはバレバレだとは思うんですけど（笑）。「フィギュアがそのまま動いたらかわいいよね」っていうところから出発しています。さらにリアルな空間でやったらびっくりするんじゃないか、ということも含めて。やってみたら、よくできたかな、と（笑）。

――実写との組み合わせも自然ですが、動きがすごく滑らかですよね。

八木　CGの場合、滑らかな方が得意ということもあるんですが、最初に依布サラサさんの曲（「カリキュラム」）があったので、その曲のタイミングで、いかに気持ちよく動かすか、というところに重点を置いて作っていきました。でもタイミングを取るのが難しいんです。リズムといっても、アニメーションは一秒間に30コマの中で動かしている。でも、音楽のリズムは、そんな割り切れるリズムじゃないことが多い（笑）。なので、少しずつずれていく部分を修正していきながら、どうしても30コマで割り切れない部分は、一コマ抜いたり

しながら、目と耳の両方で気持ちいいものを目指したんです。

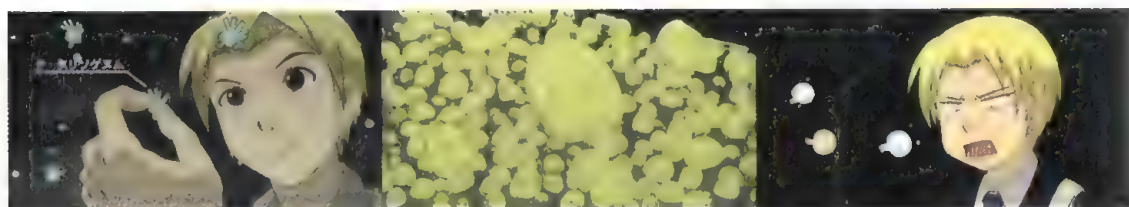
――質感というか、影や映りこみもものすごく細かく作られていますよね。菌が自転車のベルに映りこんでいるカットも実はすごい。

八木　はい。全部CGで作っています。ハンドルとベル、CGが映りこむところには、全部作るんです。それをミラーの質感にすると、映りこんだように見えるんです。

――一番最初にピンがあって、裏を通っていく……。微妙な曲線があって、あれも大変だったのでしょうか？

八木　大変なことをわざとやることで、より菌がそこに「いる」感覚を演出できるかなと（笑）。当然撮影現場に立ち会っているんですが、「ピンの後ろ通して大丈夫？」って監督から聞かれるんです（笑）。

――撮影現場で演出が決まっていったんですか？

八木　はい（笑）。結構その場その場で演出していくような形で、撮影している部分が多かった。実際に農工大で取材させていただき、そのまま撮影に突入しているんです。ここで登場するシーンを使って、ここでちょうど宙に浮いて、宙を漂っているシーンがあって、最後旅立ち、みたいなある程度の流れは前から決まっていたんです。ですが途中のカットは、100枚ぐらい写真も撮っていたのですが、後から山崎監督と僕とでアイディアを出し合った。あと原作者の石川先生のリクエストも反映しつつ完成したオープニングなんです。

――オープニングの制作はどのくらいの時間が掛かったのでしょうか？

八木　一ヶ月半ぐらいでしょうか？とにかく時間無かった（笑）。ちょうど、本編のCG制作も始まっていて。なんとか、完成にこぎつけた感じですね。

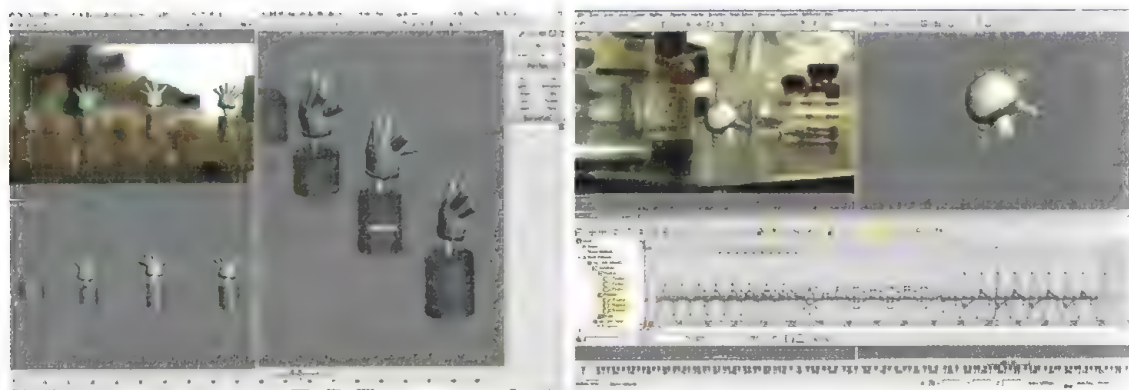
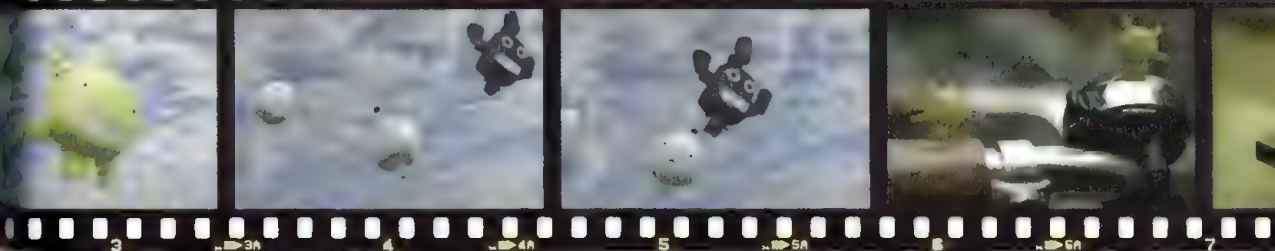
――さらにエンディングもですよね？（笑）。

八木　エンディングも同時進行でやりました（笑）。

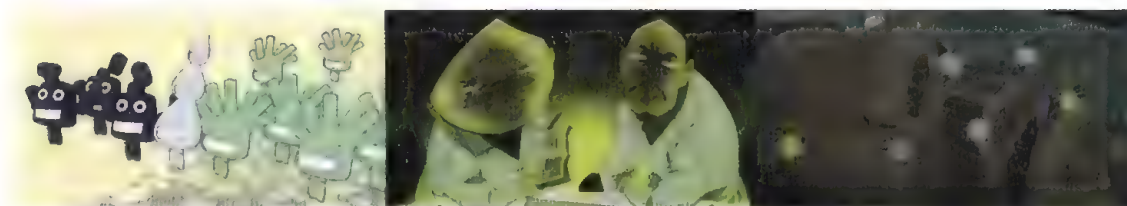
――エンディングはオープニングとは、また違う演出がされていますね。

八木　オープニングが決まった後にプロデューサーからエンディングはオープニングの雰囲気とはまた別にやりたい、と言われたんです（笑）。

――また時間が無いのに……（笑）。

八木　雰囲気を演出するCGじゃない方がいいんじゃないか、粘土がいいんじゃないか、粘土で何かできな

いか、と。そう来るかと（笑）。滑らかじゃないってことが逆に、味（あじ）になるような表現でいったら面白いんじゃないかと。その時にエンディングの曲も出来上がっていて、手作り感を演出する、ということを心がけて作りました。できあがったものを観ると、粘土とCGのちょうど中間みたいな質感になりました。これはこれで面白い表現になったなぁ、と思っています。

――菌のキャラクターは動かし方とか、筋肉があるわけじゃないじゃないですか。どのように菌の動きを作っていったのでしょうか。

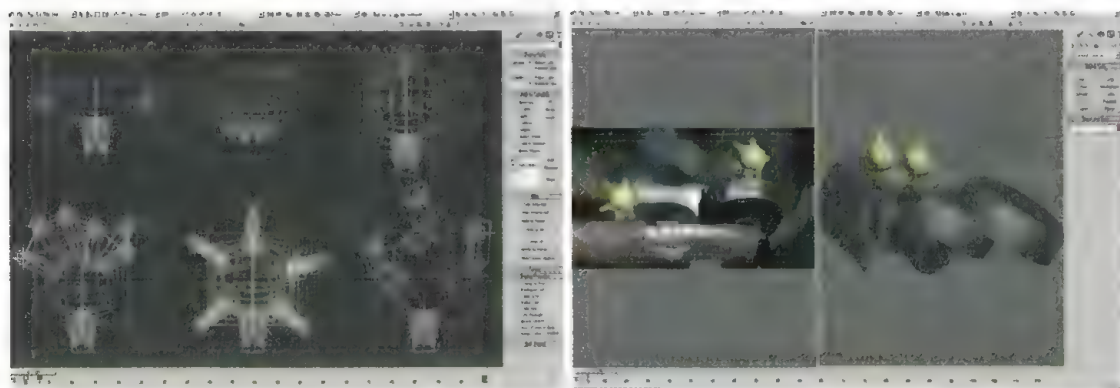
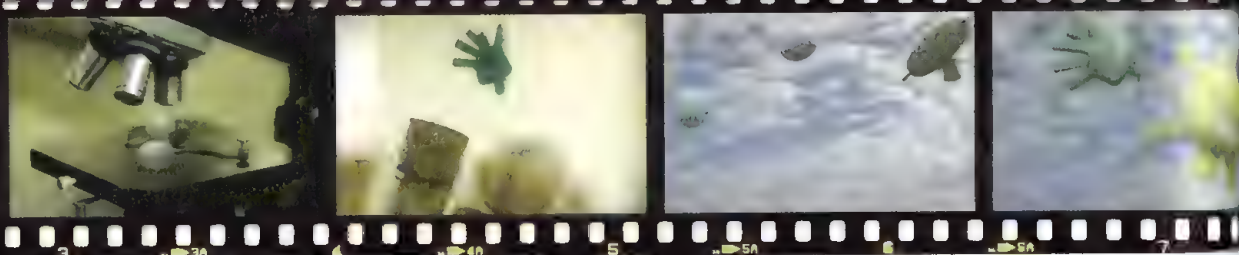
八木　やっぱりこのキャラをパッと見たときに、一番すごいなと思ったのはシンプルなのに、それぞれ個性がある。キャラクターデザインのすごさっていうのを感じました。しかも、もとの顕微鏡写真を見ても、雰囲気が残っている。僕らがこの菌を魅力的に動かせるようにするには、例えば「ねばねば」といった能力も含めた部分、そういう感覚的なものを、なるべく動きの中で表現したいと思っていました。オリゼーは菌の中でも一番元気良く「ぷるぷる」って感じで（笑）たとえばトリコイデスとかはもうちょっと機械的な動き、だとか、びょよよ〜ん、みたいな感じとかね（笑）。なるべく菌によって違いが出るような、イメージを膨らませられるような、菌ごとの役割をお伝えできたらいいなぁ、と思っていました。

――原作の石川先生から何か注文はあったのでしょうか。

八木　細かい注文は特になかったと思います。動きの表現はお任せしていただいていましたね。

――菌の世界を考えるのは難しいですよね（笑）。

八木　菌の世界、菌を具体的な動きに落とし込んでいくのが僕らの作業だと思っていたので、まず個性が出るようにと考えて作っていました。でも100種類いると（笑）全部が全部違う動きにできない部分もあって、でも似た菌もいますから。

――菌の研究や、実験はされたのですか？

八木　白組のアニメーションプロデューサーが農工大の人とちょっとつながりがあって、実際に農工大の先生に、お話を伺う機会があった。例えば納豆菌は、最初殻に入っていて熱に強いから、熱湯をかけて他の菌が死んじゃった中でも生き残っていて、納豆菌だけが繁殖できるんだよ、

とか（笑）、いろいろ教わる機会があった。菌劇場というミニコーナーでは表現の仕方など、なるべく先生が見ても恥ずかしくないように努力したつもりです。多分まだまだとは思うんですけど（笑）。

——でも、あの短い時間でものすごく納得できます。ちょっと賢くなった気がします（笑）。

八木　ありがとうございます（笑）。

——このキャラクターをCGで作るのはかなり苦労があったのではないのでしょうか?

八木　海洋堂さんのフィギュアがまずあった、というのは大きかったですね。

——なんといってもCGの魅力を感じたのがモブ（群集）シーンだったのですが（笑）。

八木　同じ形のものが、角度を変えてたくさん出てくる、という表現は、CGの得意とするところなんですよね。実は1話、2話の制作がある程度形になってきた時に、石川先生から、モブシーンの菌をもうちょっと増やして欲しい（笑）って注文が来たんです。でも増やして正解だったと思います。本当に圧倒的な量が表現できた。

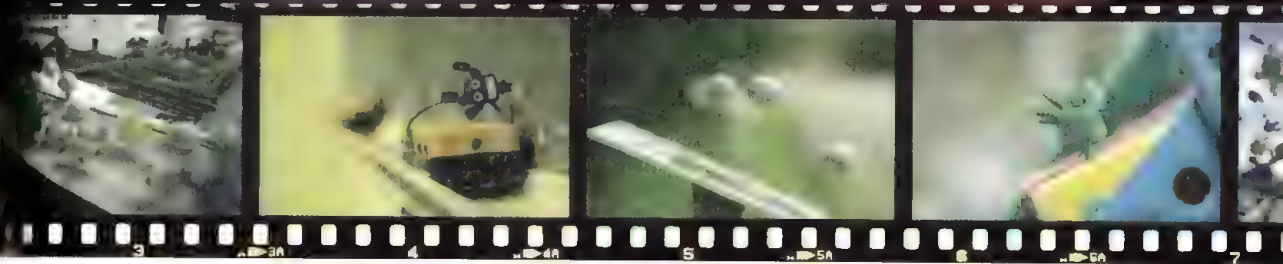
——さらに日吉のじいさんがすごいですよね。あの密度は、菌に包まれているような異様な感じが怖い。

八木　怖いっておっしゃってもらえるかと思って作りました。原作では、黒ベタに点描で表現されているような感じなんですが、全部玉みたいなもので覆われている。全部菌のキャラにする、というアイディアもあったのですが、それはさすがにうるさいだろうと（笑）。まだ菌になりきれてない菌みたいな、菌の省略表現みたいなことで、行こうとを考えました。あとは、なんとなく流れがあるといいかな、と思って。

——ざわざわしていますよね。

八木　しかも顔の部分が、パカッて開かないといけないので、顔から生まれて、全身を回って消えていくみたいな流れでやってみたんです。実は菌がぐるっと回って下まで行くと、本当は外に全部逃がして消えてしまいたいんですが、そうすると大変なので、一回内側に入ってまた口から出ているようになっている（笑）。

——永久機関みたいになっているんですね（笑）。

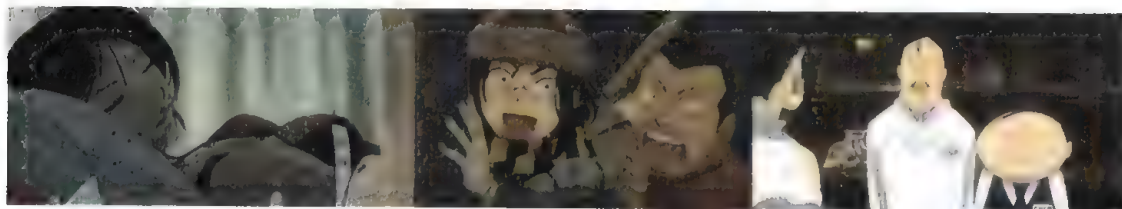
八木　そうそう、永久機関みたいになっている（笑）。はがれて消えてっちゃうやつは、また別で付け足しているんです。

──かなり大変なんですね。

八木　でも、一回作っちゃえば、いろいろなシーン、角度で使いまわすことができるので、最初は大変なんですけど、生産性は高くなるんです。日吉の「菌オバケ」って呼んでいたのですが、「菌オバケ」カットに関しては、あとはだいぶ楽になりました。

──じゃあ各菌の動き（モーション）も、やはり最初に作っておいた、と。

八木　そうですね。使いまわせる時もあります。ただ、アングルがいろいろあるので、アングルに合わせていいアニメーションになっていることが大事ですね。菌の体の部分がすぐに見えなくなってしまうんです（笑）。（菌のイラストを指差しながら）小さいですけど、これを体だ、って思ってくれない人もいるみたいなんです（笑）。

うちのスタッフの旦那さんが『もやしもん』を見て、「え？　これ体だったんだ？」みたいな（笑）。「ふんどしだと思った！」と言われてちょっとショックだった、と（笑）。又聞きですが。

──それは確かにショックですね（笑）。あとミミズがすごくかっこいいですよね。

八木　ダンディミミズ（笑）。本当にさすが、っていうキャラクターデザインですよね。菌から見た時にミミズは有機物をたくさん出してくれるヒーローなんです。まあ猪木顔ともいいますけど（笑）まず、ミミズをあんなにかっこよくしてしまおう、という発想が本当に面白いですよね。作っていて楽しかったです（笑）。

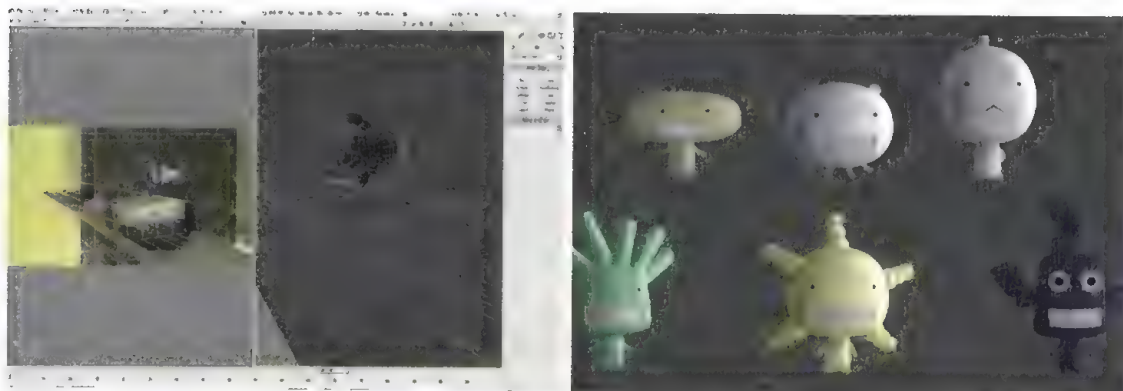
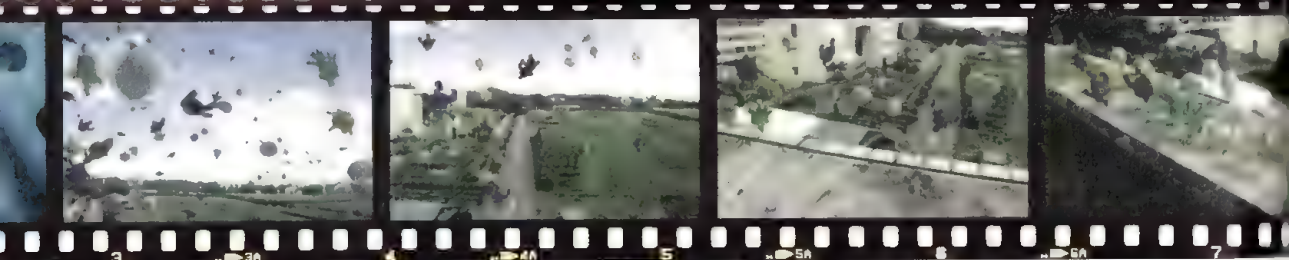
──『もやしもん』のアニメが始まる当初の段階から、菌はCGで作るというのは、決まっていたのでしょうか？

八木　決まっていたみたいですね（笑）。プロデューサーから『もやしもん』をやってくれないか、というオファーを受けた時に、漫画を読んで、これは菌をCGでやれ、ってことなんだなと思った、っていう風に言っていたんで。

──八木さんは『もやしもん』以前はどのようなお仕事をされてきたのでしょうか？

八木　『鬼武者3』などのゲームムービーが多いですね。また『うっかりペネロペ』という、やはりCGで作った作品ではCGディレクターと演出やらせていただいています。

──『もやしもん』はかなり2Dと3Dが自然だと思うんですが。

八木　やっぱり、お客さんにとって、

CGかどうかって重要じゃないですよね。それよりも、見た時に違和感のない映像に仕上げるっていうことを重視している。実写の中にいたら、実写に入れて遜色のないCGを、アニメの中にいたらアニメに同化している、ということに本当に気をつけながら、作っていました。

――『もやしもん』は菌が命、というところがありますものね。

八木　アニメを見ていて「あれ、CGかな？」って観ている人が引っかかってしまうと、そういう風に思うだけで思考が止まってしまう、作品に入り込んでくれないと思うので、気をつけています。

――ちなみに、一番自分で印象に残ったシーンはありますか。

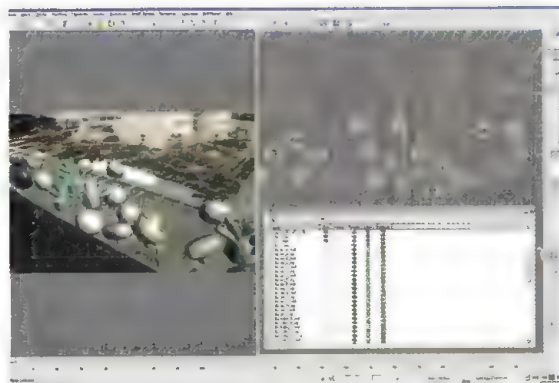
八木　やはりオープニングですね。オープニングは大変な中でやっていた部分もあって、しかも、実写って逆にリスクもあったと思うんです。アニメのオープニングが実写である、っていうことのリスクも、皆多分承知の上で作っていたと思うんですけど、ちょっと怖い部分でもあったんです。でも、蓋を開けてみたら、皆さんに受け入れられていただいて「おー、受け入れられている」みたいな。

――3Dでアニメーションを作るメリットはどこでしょうか？

八木　やっぱり動くことって楽しいじゃないですか。特にCGっていうのは動かすことに、ストレスが無い。3Dでは、何度もテイクを重ねることができ、そのたびに良くなっていく。やはり意図がはっきりするアニメーションができる。感情がちゃんとお客様に伝わるアニメーションに、より洗練されていくことができると思うんです。トライ&エラーがたくさんできるところが強みかなと思いますね。

――『もやしもん』はまだまだ、続いて欲しいという声もあるんじゃないかと思うんですが。

八木　（笑）うれしいかぎりです。まずはDVDが発売されるので、どうぞみなさん買って下さい（笑）。DVDには「菌劇場DX」が入ります！　オンエアーの時は、一話1分だった菌劇場ですが、DXでは5分作りました。菌も増量しているので見応え十分です！（笑）

――ありがとうございました。

■DVD
TVアニメ
『もやしもん』 Vol.2

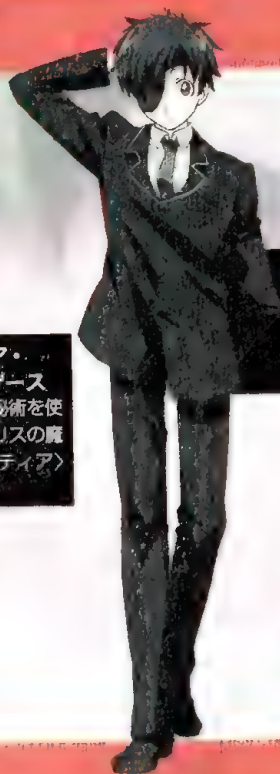
08年1月25日発売！
5,985円（税込）
発売元：アスミック／フジテレビ
販売元：角川エンタテイメント

レンタル×マギカ

Regalia Magica

原作者&シリーズ構成

三田誠 INTERVIEW

アディリシア・レン・メイザース
ソロモン王の秘術を使いこなすイギリスの魔術結社〈ゲーティア〉の若き首領。

伊庭いつき
右の眼帯の奥に全てを見通す瞳〈妖精眼〉を持つ〈アストラル〉二代目社長。

穂波・高瀬・アンブラー
〈アストラル〉のケルト魔術課社員。滅び去ったケルト魔術を復活させた魔女。

――まず始めに、アニメ化はいつ頃お話がきたのでしょうか？　また、アニメ化の話をお聞きになって最初はどう思われましたか？

三田　最初に聞いたのは、確か原作の5巻『魔法使いの宿命！』が出る前ぐらいですね。もしかして、ひょっとしたら、万が一ぐらいアニメになるかも……ぐらいの話でしたし、実際に動き出す頃にはそこから十ヶ月ぐらいかかっています。「本当になるのかなあ？」というのが正直な感想でした（笑）。

――アニメ化が動き始めたことで、原作の執筆に影響はありましたか？　または、意識的に書き方を変えた点はありますでしょうか？

三田　とりあえずアニメが終わるまでは打ち切られることはないだろうと、少し安心して長期シリーズを執筆できました（笑）。意識的に書き方を変えたのは、10巻に入ってからですが、これはアニメによるものではなく、第二部「二年生編」になったからですね。マンネリ化を避けるためもあって、それまでのバランスを少し崩して書いています。丁寧に外堀を埋めていくやりかたから、キャラクター性と物語の勢いを重視する方向ですね。以前、『月刊ニュータイプ』（角川書店）さんの対談（08年1月号）でも答えましたが、このあたりは友人の奈須きのこ氏の助言なんかも影響しています。

――原作者兼シリーズ構成として、アニメ版の脚本にはどのような形で関わられたのでしょうか？

三田　アイディア出しだとか、アニメのスタッフに頼まれた場合の設定協力程度です。完全オリジナルになる8話の『温泉魔法』についてだけは、温泉に〈アストラル〉のメンバーが来る理由だとか、温泉にまつわるソロモンの魔神の設定などもつくりましたが、それぐらいですね。一応、シリーズ構成に名前は連なっていますが、これはちょくちょく脚本会議へ顔を出していた僕への、アニメスタッフからの「ご褒美」みたいなものだと思っています。

――構成で時系列をシャッフルされたのはなぜですか？　またどのような経緯や理由だったのでしょうか？

三田　もともと監督が早い段階で全員を出し、かつひとりずつのキャラクターを掘り下げていきたいと考えていて、そのためにシリーズ構成の池田さんが発案したのが「時系列シャッフル」だったという流れのようですね。当初、自分が想像していた

レンタルマギカ

レンタルマギカ　魔法使いの記憶

Novel

流れとはまったく違うのでびっくりしましたが、放送してみると、それぞれの魔術の特性がつかみやすくなっていたのでなるほどと感心しました。また、物語の流れをあらためて確認するために原作やコミックを手に取る方も多かったので、メディアミックスとしていい形だったように思います。

――実際にアニメの映像（1話）を観られた時の感想はいかがですか？

三田　動いている〈アストラル〉の面々は素直に感動の一言でした。とりわけ1話のAパートは大好きな部分ですね。犬の怨霊を追いつめるために、〈アストラル〉メンバーがそれぞれの能力を発揮するくだりは何度見ても面白いです。あと、1話にしか出てこない功刀翔子がすっごく可愛いヒロインになっていて「もったいない——！」と悶えていました（笑）。

　アニメのキャスティングにはどの程度関わられたのでしょうか？　各キャラクターについてイメージは小説をお書きになっている時からあったのでしょうか？　また現在の声優さんの声を聞いてどのように思われましたか？

三田　実はアニメのキャスティングは二年前に発売されたCDドラマと完全に一緒なんですよ。このときのキャスティングには僕も希望を言わせていただいて、いつき役の福山潤さんと穂波役の植田佳奈さんについては、その通りに配役してもらいました。一応、「コードギアス」のルルーシュよりは早い配役なんです（笑）。

　そのときからの思いですが、声優さんは本当にぴったりのキャスティングだと思っています。とりわけ、アディリシア役の高橋美佳子さんはCDドラマのとき以上にアディリシアの魅力が引き出されていました。後で聞いたのですが、どうもここはアディリシア贔屓のプロデューサーT氏がこだわっていたらしいですね。

――アニメでは、原作小説と季節が変わっているものがありますが、どのように思われたでしょうか？　また、季節が変わったことによって、苦労した点などはありますか？

三田　夏祭りや海の話、クリスマスなどを除くと、季節感を重要視しているエピソードは少ないので、季節の変更についてはほとんど抵抗なかったですね。なんで特に苦労した思い出もなかったりします。あえていえば、いつきが拳法を習得するタイミングが変わってくるので、4巻にあたる「竜と魔法使い」での戦い方は少し変わることに注意していただ

レンタルマギカ

DVD

きました。

――ファンから、しばしば「ライバルヒロインのはずのアディリシアの方が、正ヒロインの穂波よりもヒロイン的だ」と、いう声が出ていますが、どのように思われていますか？　これから穂波の巻き返しがあるのか、それともアディをメインに昇格させてしまうのでしょうか？

三田　そもそも、誰が正ヒロインだとか発言したことはないはずなのですが、というかこれ、アニメの話じゃなくてめちゃくちゃ原作のこれからの話ですよね⁉（笑）。作者としては、1巻で穂波が「アディ」と愛称で呼んでしまったときから、ダブルヒロインのつもりでいます。読者層としてはアディリシアファンにやや男性が、穂波ファンにやや女性が多い感じですね。また、レンタルマギカの場合、単純にいつき争奪戦というだけじゃなくて、穂波とアディの関係性にも注目してもらえると面白いかと。僕の話の中でも、一番関係の緊密なヒロイン同士なので、このふたりの掛け合いは書いている僕も楽しいです。原作はいま第二部を書いていますが、後半にはそれぞれのイベントを予定しています。楽しみにしてくださいませ。

――アニメも終盤戦に突入していきますが、今後のみどころをお教えください。

三田　まだ僕も絵コンテを見ているだけなのですが、17話と18話はかなり楽しみにしています。17話は原作のアディリシアファンが期待しているだろう「あの話」。18話は隻蓮さんオンステージというか、アニメのこれまでのレンタルマギカとはうってかわった画面が見られるかと思いますよ。

――最後に、小説、アニメ版それぞれのファンにひとことお願いします。

三田　『レンタルマギカ』は、原作にあたる小説のほか、ふたつの漫画版とアニメに渡って展開しています。それぞれ媒体の特性を生かして、少しずつ違ってもいますので、「おお、なんか面白いなー」と思ったら、別のメディアにも手を出してもらえると嬉しいです。とりわけ原作に出してもらえると、僕が喜びます（笑）。原作は、春あたりに趣向を変えた長編を一冊出した後、いよいよ「二年生編」のクライマックスに向けて走り出そうかと、僕自身、その展開を書けるのを楽しみにしていますので、どうぞもう少し待ってください。

――ありがとうございました。

ピューと吹く！ジャガー THE MOVIE

『ピューと吹く！ジャガー　THE MOVIE』
08年日/原：うすた京介/監：マッコイ斉藤/出：要潤、大村学、高橋真唯、小木博明（おぎやはぎ）/ハピネット配給/08年1月12日(土)より渋谷・アミューズCQNほか全国ロードショー

『週刊少年ジャンプ』の人気連載ギャグ漫画『ピューと吹く！ジャガー』がよもやまさかの実写映画化！　主役のジャガージュン市を演じる要潤（！）にその真相を直撃！

文／馬飼野元宏

——『ピューと吹く！ジャガー』の実写映画化！　ということだけでも驚いているんですが、ジャガージュン市役を要潤さんが演じると聞いて、さらにビックリしました。

要　僕も、この話が来たときには驚きましたね。『少年ジャンプ』は好きなので、この漫画もずっと読んでいましたが、これの実写化って……どうするの？　って（笑）。『ピューと吹く！ジャガー』って、そもそも『ジャンプ』の最後のほうに長年、掲載されていることはけっこう有名かもしれませんが、ショートギャグの積み重ねなので実写化と言われても想像できませんよね。

——ジャガージュン市になった感想は？

要　僕はもう自分自身にしか見えなかったので、これでいいのかなぁと（笑）。

——原作者のうすた先生にはお会いになりましたか？

要　ええ、先生は現場に遊びにきてくださって「感動した！」っておっしゃってました。

——こういうキャラクターを演じる場合には、どのような点に気をつかうのでしょうか。

要　原作ファンの皆さんの理想を崩しすぎず、でも、ある意味裏切ってほしいところもちょっとはあると思うので、それに応えられるようなキャラ作りを頑張りました。単行本の全巻が頭に入ってる人もいると思うんですよ。でも、ずっと原作そのままの描写ばかりじゃつまらないと思うので、はみ出すようなものを作らなければとずっと考えていました。今回は、要潤がジャガーの格好をして遊んでいるというコンセプトでもあるので、その結果、アドリブを多く入れるというところに行き着きました。マッコイ斉藤監督や共演者と一緒に、ちょっと地元で悪さするみたいな感覚です（笑）。

——〝おぎやはぎ〟の小木博明さんや、ピヨ彦役の大村学さんとの掛け合いやセリフのタイミングもアドリブで？

要　僕らはセリフが入ってるんですけど、小木さんが入ってなくて（笑）。小木さんは初めてメインキャストを演じた映画作品ということもあるんですが、「真っ白になってからの勝負だ！」みたいなことを言い出してハラハラしましたね。「小木さん、（セリフ）言える？」っていう、ライブ感はあります（笑）。

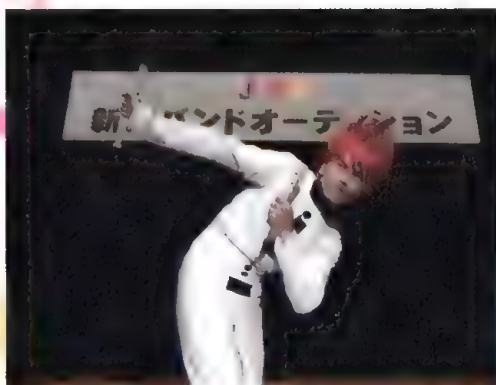
——ダンスのシーンもありました。

要　脚本のト書きでは、ただ「踊り合う」って書いてあるだけだったんですよ。「監督、これどうするんですか？」

って聞いたら「あ、ダンスやります」って。撮影の途中で言われて（笑）。それで3回くらいレッスンに行きました。でも、ダンスもきれいにまとまっちゃうと、この映画の世界とは違うんですよ。なんの脈略もないところでドタバタして、その世界観にお客さんが包まれるっていうほうが面白いんです。

――仕上がってみるまで、出来が想像できない映画ではないかなあと思ったんですが。

要　いえ、こういう感じになるんじゃないか、というのはわかっていたんですよ。というのも、監督も僕も、大村くんも、小木さんとかもみんなセンスが似ていたんです。みんなシュールなことが好きだった。そうなるとカメラアングルや編集のポイントも、ある程度想像できるんです。

――要さんってあまりそういうイメージがないと思うんですけど。

要　今回は初見せですね。ついに見せちゃった（笑）。

――ファンの人はビックリするんじゃないですか？

要　みんな知ってると思うんですけどね。でも、観て納得してもらえればいいかなと思っています。それに、世の中に、そんなにないじゃないですか、こういう作品って（笑）。僕も役を選んでるつもりはまったくなくて、年に1回くらいドーンとこういうのがくるんですよ。すごく熱烈なラブコールを送ってくれる監督さんやプロデューサーさんがいて。今回もそうだったんです。それはホントに嬉しいし、役者冥利に尽きますね。

――またじゃあこういうお話がきたら、やっちゃいますか。

要　やっちゃいますね！

――もともとコント番組とかはお好きですか？

要　大好きです！　僕らはダウンタウンさんがバイブルなので、DVDは『ごっつええ感じ』とか全部観てましたね。休みの日は、友達が集まってみんなで観てるんですよ。

――意外です。ではお好きなギャグ漫画は。

要　僕はやっぱり『稲中』ですね。井沢は絶対好きです（笑）。『稲中』がもし実写になったらやりたいですね!!

撮影：[illegible]
ヘアメイク：落合英司（in'fans）
スタイリング：[illegible]

■profile
かなめ・じゅん

81年香川県生。01年『仮面ライダーアギト』の氷川誠役でデビュー、東海テレビの昼ドラ『新・愛の嵐』(02年)、『ライオン先生』(03年)などのドラマのほか『CASSHERN』(04年)『亀は意外と速く泳ぐ』(05年)など映画でも活躍。現在毎週火曜22：00～ＣＸ系『あしたの喜多善男～世界一不運な男の奇跡の11日間』に出演中。

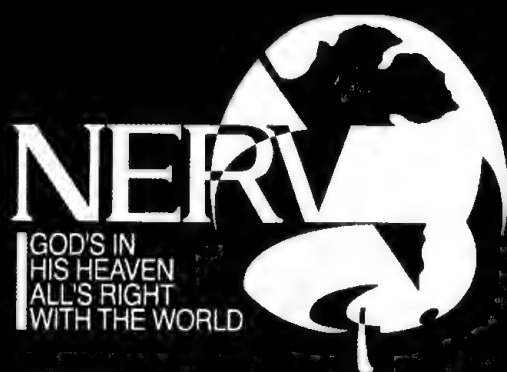
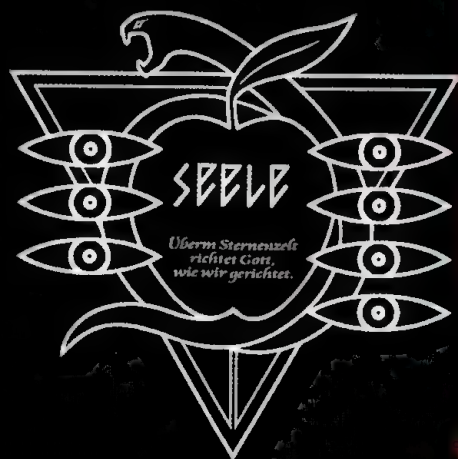
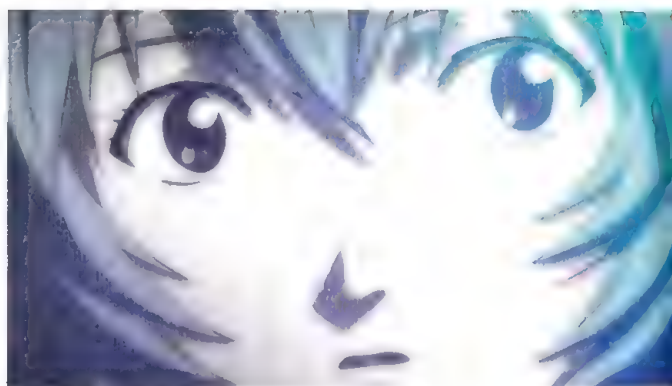
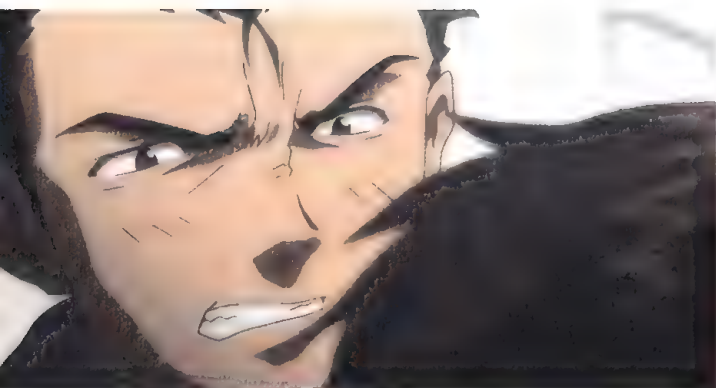
『ピューと吹く！ジャガー３』
「迷走という名の迷宮（ラビリンス）に迷い込んだ子羊の明日はどっちだ2008」

なんと！　コンビニ専用ＤＶＤとしてオリジナルフラッシュアニメ『ピューと吹く！ジャガー』も絶賛発売中！　製作は蛙男商会。第1巻「ふえとポエムと、時々、オトン」ではピヨ彦とジャガーさんの出会いから始まり8エピソードを収録。第2巻「メリークリスマスだＹＯ！　全員集合」、第3巻「迷走という名の迷宮（ラビリンス）に迷い込んだ子羊の明日はどっちだ2008」も全国セブン-イレブン、サークルＫサンクス、ファミリーマートにて発売中！　各1980円（税込）。

ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破

NERV
GOD'S IN HIS HEAVEN. ALL'S RIGHT WITH THE WORLD.

NERV
GOD'S IN
HIS HEAVEN
ALL'S RIGHT
WITH THE WORLD

SEELE
Überm Sternenzelt
richtet Gott,
wie wir gerichtet.

08年、『エヴァンゲリヲン新劇場版』全4部作の第2作目となる『エヴァンゲリヲン新劇場版：破』の公開が予定されている。作品の内容は？　そして作品を取り巻く状況は？　現在ある情報を元に推測していこう。

次回作「ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破」の展開を予想する

『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破』はどういった作品になるのだろうか？そして、『ヱヴァ破』が公開される08年、ライバルとなる劇場用アニメ作品はどのようなタイトルがラインナップされているのか？

文／永田ヒロアキ・鈴木亮一（ユービック）

「次回予告」で示されたキーワード

『ヱヴァ序』では樋口真嗣と京田知己が新作画コンテを担当したが、今度の『ヱヴァ破』では佐藤順一が担当するという情報がある。佐藤順一といえば、TV版エヴァでも「甚目喜一」名義で4、5、15、21話の絵コンテを担当していた。いずれも日常風景描写を巧みに描いた、職人技的な仕事ぶりがファンの間で話題となった。『ヱヴァ序』で明らかになったスタジオカラーの超絶映像クオリティと佐藤順一の熟練した技が組み合わさることでどのような仕上がりになるのか、興味は尽きない。

また、『ヱヴァ序』の次回予告で示されたテロップも気になるところ。「EVA-05」「EVA-02」「EVA-04」「EVA-03」「EVA-06」というのはそれぞれエヴァンゲリオンの号数を表しているのはまず間違いないが、この順番にも重大な意味が隠されているのだろうか？　同時に示された「ADAMS」「LILIN+?」というキーワードも興味深い。「アダム」は旧エヴァにも出てきたキーワードだが、そこに「S」が付いて複数形となっている。「LILIN」は旧エヴァでは人類を指していたキーワードだが、そこに「+?」が付くことにより、また新たな謎が浮上してくる。こういった意味深なキーワードに振り回されて深読み地獄にハマっていくのも、エヴァの楽しみ方の一つだろう。

08年に公開される劇場用アニメ映画

『ヱヴァ破』が公開予定となっている08年は、劇場用長編アニメーションの大作がいくつか上映予定となっている。まずは押井守監督による『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』（08年4月26日公開予定）。森博嗣の小説『スカイ・クロラ』シリーズを原作としており、戦闘機を駆る若者の物語だという。押井は『イノセンス』（04年）でアニメーション映像の極点とも呼ぶべき非常に高クオリティな映像世界を達成したが、この『スカイ・クロラ』では、イノセンスとは全く違うシナリオ・演出法により、若者へ向けたエンターテインメント作品を作ると宣言。どのような仕上がりになるのか要注目の作品である。

その一方でやはり大注目の作品が、宮崎駿最新作『崖の上のポニョ』（08年夏公開予定）。原作・脚本・監督の3つ全てを担当する、100％ハヤオ印のアニメ映画。「人間になりたい」と願う魚の子ポニョ、そして5才の男児・宗介との物語になるという。「波の動きを、CGを使わずに人間の手で描く」というアナウンスがされており、こちらもどのような作品になるのか、非常に期待が持てる。

かつて97年、庵野監督による『新世紀エヴァンゲリオン劇場版 THE END OF EVANGELION Air/まごころを、君に』と、宮崎監督による『もののけ姫』が同時期に公開されるということがあった。それから約10年後、再び両者の劇場用最新作が合間見えるというのは何やら因縁めいたものを感じる。

「ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序」

スタッフロールの細部を検証する

映画の最後、宇多田ヒカルが歌う主題歌「Beautiful World」と共に流れるスタッフロール。その文字の羅列を漫然と眺めるだけじゃなく、目を凝らしてしっかりと見据えることで新たな発見が浮上してくる

作画監督

『ヱヴァ序』でクレジットされている原画マンの数は、「原画」61名、「第二原画」31名となっている。ちなみに97年の劇場版エヴァでは第25話・第26話合わせて54名、押井守監督による劇場用アニメ『イノセンス』では38名となっており、いかに今回の『ヱヴァ序』では人員が割かれているかというのがよくわかる。その内訳を見てみると、**橋本敬史**（『モノノ怪』キャラクター設定・総作画監督）、**合田浩章**（『ああっ女神さまっ』監督）、**仲盛文**（劇場版『機動戦士Ζガンダム』メカニカル作画監督）、**すしお**（『キスダム -ENGAGE planet-』キャラクターデザイン）など錚々たる面子が集結している。また、**庵野秀明**や**鶴巻和哉**といったメインスタッフ10名も原画にクレジットされており、総力を挙げて制作に打ち込んだのが読み取れる。

原画

今回の総作画監督は**鈴木俊二**。TV版エヴァの第1話、97年の劇場版エヴァ第26話でも作画監督を務めており、ある意味エヴァンゲリヲンの作画の基本ラインを担っていると言える。今回の総作監の起用も非常に納得が行くものだろう。そして作画監督として**松原秀典**、**黄瀬和哉**、**奥田淳**、**もりやまゆうじ**、**貞本義行**の5名がクレジットされている。各人ともそれぞれ代表作を持つ、第一級のアニメーターばかり。特に主・キャラクターデザインとしてもクレジットされている貞本氏が作画監督も兼任しているのは、氏の絵柄こそがエヴァのオリジナルだと信じる者にとっては嬉しい事柄だろう。また、メカニック作画監督として**本田雄**の名前がクレジットされており、万全の体制が組まれていることがわかる。

色彩設計・美術監督

作画監督や原画などのいわゆる「アニメーター」と並び、画面作りに貢献する重要な役職が色彩設計、そして美術監督だ。TV版エヴァおよび97年の劇場版エヴァでは一貫して高星晴美が色彩設計を担当していたが、今回の『ヱヴァ序』では**菊地和子**（Wish）がクレジットされている。絵の具を用いていたセル画時代からCGペイントによるデジタル作画へと方法論は変遷したが、色彩の豊かさは健在だというのは画面を見れば一目瞭然だろう。そして美術監督にはTV版＆劇場版でもクレジットされている**加藤浩**（ととにゃん）が続投。「ととにゃん」は2007年に加藤氏が設立した美術スタジオであり、TVアニメ『さよなら絶望先生』などの背景を手がけていることでも知られる。

翻訳協力

あまり耳なじみのない「翻訳協力」という役職だが、『ヱヴァ序』では**兼光ダニエル真**がクレジットされている。兼光氏は日本のアニメやマンガ作品の翻訳を一手に手がけており、これまでにTVアニメ『ラブひな』、劇場アニメ『機動警察パトレイバー劇場版』、マンガ単行本『エクセルサーガ』（1～5巻）などの翻訳作品がある。近年の作品ではTVアニメ『ブラック・ラグーン』（2006年）で翻訳協力、TVアニメ『機神大戦ギガンティック・フォーミュラ』（2007年）で翻訳ダイアローグ協力としてクレジットされているのを見かけた人も多いはず。ニュアンスを伝えることが重要な翻訳という作業では、やはりこういったキャリアのある人物が起用されているのは心強い事実だろう。

声優

人気を得たTVアニメが劇場版にバージョンアップされる際、声優が交代するというのも珍しい話ではないが、この『ヱヴァ序』ではメインキャストに一切の変更は無い。ここで着目したいのは、メイン以外のキャストだ。例えば**三木俊一郎**はCMディレクター／映像監督として有名な人物で、エヴァのオフィシャルデフォルメ作品『ぷちえう゛ぁ』の演出を手がけている。**轟木一騎**は本誌「オトナアニメ」Vol.4でも登場していただいた株式会社カラー企画部長。**山崎剛**は「新日本プロレス」リングアナなどでもおなじみのナレーター。各人がどのシーンで声をあてているのか判別するのは難しいだろうが、こういったチョイ役出演をあれこれ詮索してみるのも楽しいかもしれない。

取材協力

今回、「協力」あるいは「取材協力」としてクレジットされているものを見ていくと、なるほどと合点のいくものがいくつか発見できる。例えば「**LAWSON**」「**ユーシーシー上島珈琲株式会社**」「**ピザハット**」といった企業名からは、実際に作中にそのままの名称で登場したコンビニや缶コーヒー、ピザなどがすぐに連想できるだろう。また「**杉並区高円寺中学校**」が取材協力としてクレジットされており、シンジたちの通う学校はここをモデルにしたと推測される。「**東京電力**」も、ヤシマ作戦での発電機器の描写の際に参考されたという可能性があるだろう。こういった現実のガジェットと、エヴァや使徒などの空想の産物が融合し、かくも魅力的な作品に結実したのである。

ヱヴァンゲリヲン新劇場版 竹熊健太郎インタビュー

聞き手・文／永田ヒロアキ　撮影／長谷川太郎

第一作の劇場公開が終了、既に次回作への期待も高まる「ヱヴァンゲリヲン新劇場版」。今回は、かつて庵野監督にロングインタビューを敢行し、作品の秘密に誰よりも鋭く迫った編集家／ライターの竹熊健太郎氏にお話を伺った！

前例の無い製作体制 〝カラー〟

―今回、竹熊さんが最も興味を持たれているのは、特殊な配給形態ということですが……？

竹熊　公式に出ている情報として、今回「カラー」の全額出資という形になってますよね。いわゆる製作委員会制でもない。ということは、カラーが自社に対する投資として資金調達をして、そこからエヴァにつぎ込んだ、という形じゃないかと思うんです。僕が今回、一番興味を持っているのはそこを含めた製作体制なんですよ。監督の個人会社であるカラーが全額出資して自主製作、配給もカラー、クロックワークスの連名で。これって大きく扱われないけど、画期的なことではないですか。知人の氷川竜介さんから聞いた話ですが……。

―劇場版のパンフレットをやられてますよね。

竹熊　今回、彼は広報的な形でいろいろと仕事をされているんですが、彼も初日の動員を見るまで「ドキドキした」と言ってましたね。詳しい内情は彼も知らないそうですが。

―もし客入りが悪かったら、大変なことになったと。

竹熊　普通の作品と違って、予算的なリスクを全部庵野さんの会社が負うわけですから。全額出資ってそういうことでしょ。キングの大月さんが今回はどういう格好で絡んでいるのか知りませんけど、彼は今回もプロデューサーという肩書きになってますよね。当然キングレコードも大月さん個人の会社も、製作に深く関わっているとは思うんですけど、大月さんは雑誌でインタビュー受けて、「今回は庵野さんに誰も口が挟めない体制を作った」と言ってるんですよ。だからこそ、庵野さんが代表取締役の会社を作って配給までやっているんだと。僕はその話を読んで、これは大変なことだと思った。今回のインタビューを受ける気になったのも、そこに気がついたからなんですよ。劇場版の試写会があった翌日に宮台真司さんとラジオをやったんですけど、そこでは宮台さんも、今回のエヴァはまだ作品としては語りづらい雰囲気があった。僕もそうだったんです。作品としてはまだ未完ですから。ところがその後になって、製作費は監督サイドが全額出資、自主配給と聞いて、今回、庵野監督はまたとんでもないことをやったんじゃないかという結論に至った。

―それはどういった意味で？

竹熊　今回の製作体制は、宮崎駿ですらやったことがないような体制だと思うんですよ。クリエイターが会社を作って映画を監督するというだけなら過去にも例があるけど、配給までやるなんて聞いたことがない。ましてや、出資まで自分の会社でもって自己調達するっていうのは。だから大月さんの言うとおり、今回は誰も庵野監督に口が出せない状況を作ったわけなんです。これは大変なことで、コケたら庵野さんの会社が数億規模の負債を抱えることになるわけで。こういう作り方は、日本では前例が無いんじゃないかと。前例

があるとすれば、ウォルト・ディズニーが60年前にブエナ・ビスタという配給会社作って、自社製作・自社配給を始めたときくらいですよね。で、少なくともそこまでのリスクを負って、なんで『ヱヴァンゲリヲン』を作ったかっていう疑問はありますよね。そこは本人に聞くしかないんだけど、やはり監督自身、エヴァなら当てる自信があったんでしょうね。

10年前と変わったのは受け手側だった？

竹熊　10年前は『エヴァンゲリオン』という作品を、アニメライターとかアニメファン以外の人たちが評価しましたよね。つまり、東浩紀くんとか宮台真司さんとか斎藤環さんっていう、アカデミック系の学者さんとか評論家の人たちが、『エヴァンゲリオン』っていう作品を、一つの文化史的な事件として捉えて評価した。これが10年前のエヴァブームの一つの特徴だったと思うんですよ。

――『ユリイカ』や『スタジオボイス』、竹熊さんがインタビュアーをやられた『クイックジャパン』など、いろんなサブカル雑誌が取り上げてました。

竹熊　文化人がアニメを積極的に評価して論文まで書くような事態というのは、おそらく1979年の初代ガンダム以来だったと思うんです。ガンダムの時は、文芸評論の重鎮である吉本隆明さんがガンダムを高く評価する文章を発表しましたけど、それ以来じゃないですか。ところが、今回の映画は、大ヒットはしてるんだけど、その辺の文化人がみんな黙ってるんですよ。僕も試写を見た最初の段階では、正直言って困ったんです。要するに、10年前のTVシリーズと、「序」ではまだ中身がほとんど変わらないわけじゃないですか。TVシリーズ6話まで、ヤシマ作戦までの話を作り直してるだけで。もちろん、作画・演出とか、技術的なクオリティは格段に上がってるんだけど、作品としては同じことをやっている。まだその段階で「なんか語れ」ってのは酷なんですよ。

――すみません（笑）。

竹熊　「序・破・急・完結編」と、2年後になるか3年後になるか分かりませんが、そこで初めて作品全体として語れるわけで、現時点では10年前以上のことは言えない。それで、僕の知ってる範囲での、かつて非常にエヴァを評価していた人の何人かは、今回観てもいないですよ。すでに興味がない。それがすごく特徴的でね。逆に10年前にはネットで「庵野死ね！」と言ってた匿名のオタクたちが、少なくともネットを見る範囲では、こぞって大絶賛してる。

――確かに、批判的な意見はあまり見かけませんね。

竹熊　ひとつ考えられるのは、ヤシマ作戦のくだりとか、単純にエンターティメントとしてクオリティが高いっていう点ですよね。『序』が、一般的なオタク向けアニメとして大変評価されていた初期数話のリメイクであるから、というところはあると思うんです。それにしても明らかに10年前と空気が変わってる。あと、庵野さんが今回は全くマスコミに出てきませんよね。「完結するまで出ない」と言ってるらしいけど。10年前は、庵野さんは積極的にメディアに出てオタク批判をぶってたんです。それですごい騒動になったし、逆批判もされた。でも、その騒動が外部に伝わって、作品がヒットした、とも言えるわけです。オタクの外にまで広がりを持ったんですよ。

プロデューサー的な視点に立った庵野監督

竹熊　今回、蓋を開けたら前代未聞の動員数で、上映館数も拡大していったでしょ？

――最終的に100館くらい行ったみたいですね。

竹熊　うん、こうなると次はもっと公開館数が増えるでしょうね。実績を作ったから、もう大ヒットするって映画館も分かってるわけで。庵野さんは今のところ、賭けに勝ってるんですよ。僕としても応援してるんです。もともと庵野監督は自主映画から出てきたわけですけど、自主映画の精神を保ったまま、ここまで大規模な映画を作ると言うのは前代未聞のことなんで、これは是非成功して欲しいと。またどこかのスタジオに雇われて、雇われ監督として作るとなると、庵野さんの思うような作品ができないだろうから。とことん個人の作家性を貫くということで、

実は今回、庵野監督はとんでもないことをやったんじゃないかと。

そういうシステムでやりたかったんだと思うね。『地獄の黙示録』を作った時のコッポラみたいなものだよね。あれはユナイテッド・アーティスツ社が配給を請け負ってたけど、映画は監督の自己資本で作ってる。だからコッポラの好き放題にやれたんだけど。ところがやはりビジネスという点では厳しいものがあって、『黙示録』はカンヌで受賞して大ヒットしたけど、その次の作品では会社を潰してしまった。庵野さんだって、一歩間違えればそうなる可能性があったわけですよ。

——非常にギリギリのところでの勝負だったわけですね。

竹熊 関係者に直接取材しないとなんとも正確なことはわかりませんけど、今回は庵野さん、ビジネス的なところまで相当考えて作ってますよ。たとえば、今回の映画は上映時間が98分と、100分をギリギリ超えてない。これは意図的なものだったと思う。要するに、普通の2時間超える映画は1日の上映回数が5～6回だけど、100分以内だったら7回は上映できるんですよ。それでだいぶ興行収入も違ってくるでしょ。僕は今回の映画を見て、すごくよくできているんだけど、ちょっと時間が短いな、と思った。これは2時間ぐらいあってもいい作品だなと思った。ちょっと「間」を詰めて、展開を早めている感じがしましたね。

——総集編ということを差し引いても、ちょっと詰め過ぎなところはありましたね。

竹熊 最後の使徒が出てくるとき、前のシーンからの「間」がほとんどないんで「あれ？」と思った。本当だったらそこで2、3分息抜きのシーンを入れて、間をおいてから最後の使徒が登場する展開にならなきゃおかしいんだけど。「あれ、もう出てきたの？」っていう、なんか間を詰めてる感じがあって。なんでこうなるのかな、と最初は思ったんです。

——確かに。

竹熊 あれはね、何が何でも100分を超えないように編集したんだと僕は想像しますね。劇場の回転率を上げてでもヒットさせるという、庵野さんの執念を感じました。俺の考えすぎかも知れないけど。庵野さんは、今回相当プロデューサー的な視点に立って、興行収入までも意識して作ってる気がする。監督も興収は気になると思うけど、やはり一番気にするのは作品の完成度でしょう。純粋に作家としてだけで考えたら、多分2時間くらいの作品になったと思う。ちょっと展開が早いなと感じたのは、なんとか100分内に収めたかったというのが理由だと思いますよ。だからあれ以上、1秒も切れない作品になってる。まあ、よくやったなと思います。……こういう話って、これまでマスコミには出てないですよね。

——上映時間からの切り口っていうのは、無いと思います。

竹熊 本人から内実を聞いてないから、断定はできないけども、今回の庵野さんは「大人の仕事」をやってる。非常に高度な意味で。10年前の庵野さんは、もちろん年齢的に大人なんだけど、一種の「作家子供」だったと思うんですよ。芸術家ってそういうものですよね。自分の作品が良くなることだけを考えて、商売は二の次になっちゃう。そこでプロデューサーが歯止めを効かせるっていうのが普通なんだけども。ところが今回庵野さんは、プロデューサーの視点に立って、全体を俯瞰して見ていると思うんですよ。それは売り方とか、観客動員とか、劇場公開の仕方まで含めて考えてる。そういう冷静さは、明らかに今回の作品自体にも見受けられます。昔の庵野さんの作り方とは違っている。昔は制作期間が破綻したところを「作家の狂気」でカバーしていましたが、今回そういう狂気は感じられない。かわりにとても冷静で、完成度の高いフィルムになってます。よくやったなと思うんですよね。自分の会社であるスタジオカラーで、これから彼の理想とするどういう作品を作っていくのか、とても楽しみにしています。

Profile
竹熊健太郎（たけくま・けんたろう）
編集家／ライター／漫画原作者。現在『月刊IKKI』（小学館）にて『サルまん2.0』（作：竹熊／画：相原コージ）連載中。近著に『篦棒な人々ー戦後サブカルチャー偉人伝』（河出文庫）。

ヱヴァンゲリヲン新劇場版
滝本竜彦インタビュー

聞き手・文／永田ヒロアキ　撮影／長谷川太郎

続いて登場は、小説家の滝本竜彦氏。氏のエヴァフリークぶり、特に綾波レイへの愛情はつとに有名だが、なんと今回はそういった感情をほとんど持たなかったという。果たして、滝本氏の眼に『ヱヴァンゲリヲン新劇場版』はどのように写ったのだろうか？

今回は綾波よりもミサトに入れ込んでます

——まずは、今回の映画について率直な感想をお聞かせください。

滝本　映画として、とても面白かったです。大抵、TVシリーズで26話とかあるものを映画にするとですね、構成がぐちゃぐちゃになりますよね。ところがあの映画は、ちゃんと一本のテーマが通っていた。「エヴァの総集編」という面白さでなく、映画単体として面白く見ることができました。たとえば、今回はTV版の1話から6話までの内容でしたが、1話から6話をそのまま繋げるとですね、TV版の4話でシンジがミサトの家を出て、電車に乗るシーンがあります。そこで、シンジは結局電車に乗らないで、ミサトと対面して「ただいま」「おかえりなさい」って。あそこで一区切りついている。で、その次の5・6話で、また別のテーマになる。ところが映画版では、おそらく意識的に、電車のシーンが完全にカットされていて。そこを完全にカットして、クライマックスでミサトがシンジを信じるというシーン、ゲンドウが一回「降ろせ！　あいつは使えない」というところで、ミサトが「待ってください、シンジ君を信じましょう」と言う。で、それに呼応するようにシンジが立ち上がって戦うというクライマックス……。これが、映画でのメインテーマとなっている。ミサトとシンジの信頼関係という、そういうテーマがビシっと一本通っていた。そういうところがですね、パッと見で当たり前のことに思えるかもしれないけど、なかなか難しいことだと思うんです。

——アニメだと、1話1話に山があったり、そういう短い期間で小さな山がどんどん重なってくところ、映画はそれをただ摘まんでくるのではなくて、また大きな山に再構成しているというイメージですね。ところで、滝本さんといえば、綾波への愛といいますか（笑）、すごく有名でしたけど、それはまだ健在ですか？

滝本　いや、ほとんど無いですね、正直。今回、キャラクターに入れ込むとしたらミサトですね。高校生の頃だと、どちらかといえばシンジ君の視点で見ていたので、ミサトは本当にむかつくというか嫌なヤツだと思ってたんですけど、今見ると「あれ、もしかして俺と同い年？」っていう。

——（笑）。

滝本　すごいですよね、29歳であの働きぶり。それに比べると、俺は何をやってるんだ、みたいな（笑）。本当にもう、時の流れを感じました。昔に見たときはものすごく大人に見えたんですけど、今見ると、ミサトの「弱さ」が見えていいです。

——なるほど。今回、滝本さんの中で綾波熱がイマイチなのは何故でしょうか？

滝本　なんか綾波が全然パッとしないんですよね。『序』はミサトとシンジの話みたいな感じで。あそこで綾波を前面に出すと、話が無茶苦茶になってしまうだろうけど。

——TV版だと、綾波の存在自体が

謎で、そこで引っ張ってた部分もあったと思うんですけど、もうみんなそれはそれでいったん知ってしまったわけだから、という判断もあるかもしれませんね。

滝本 そういう思い切りが素晴らしいと思います。

――やっぱりその、庵野監督の構成というか、そういった部分が素晴らしいと。

滝本 そうですね。「エヴァはキャラ人気だ」と思ってる人も多いと思うんですが、そのキャラクターの良さが出るというのは、下地となるストーリーがガッチリしているから、ちゃんと起承転結があるからこそ、キャラクターの魅力というのは出るのであって。エヴァの後にキャラクタービジネスというのがガーンと来ましたけど、そういうキャラクターの魅力だけ、キャラクター自体が売り物の、そういう萌え的コンテンツとは一線を画したところにエヴァはあるんですよ。TV版でもよく「ストーリーが行き当たりばったりだ」とか言われてますけど、僕は全くそうは思わなかった。劇場版も含め、あれだけ複雑な話をよくあんなにしっかりまとめたものだと。エヴァに関しては、とかくキャラクターだとか謎だとか、そういう目に付くところに大量のフックがあって、評論とか批評とかもそっちの方に目が行ってると思うんですけど、僕はとにかくストーリー作りをしっかりやっているところを尊敬したいですね。

どんなテーマでもエンターテインメントに成り得る

――滝本さんはご自身で小説として作品を手掛ける側ですが、そういった作品づくりに、エヴァンゲリヲンの影響というのはやはりあるのでしょうか?

滝本 ありますね。エヴァのテーマというのは、ものすごくややこしくて、悪い言葉でいうと文学的、簡単に言えばうじうじとした感じですが、普通そういったものを書こうとすれば、それこそうじうじした小説になると思うんです。ところが、そういったうじうじした話を、あんなに面白いエンターテインメント、ワクワクドキドキ興奮するものにできるということは、どんなにエンターテインメントに似つかわしくないテーマであっても、アクションとか、サスペンスとか、いくらでも使ってエンターテインメントにできる、と。

――そういったところに気づいて、作品に反映されている部分があると。

滝本 はい。小説でも何でも、面白くないものは全く価値がないと思うんですよ。で、エヴァンゲリヲンを見て、どのような話であっても、気合を入れれば面白くなるということに気づいたんですね。たとえば僕の『NHKにようこそ!』という作品はひきこもりの話なんですが、あれを最初に思いついた時は、「どう考えても面白くなるわけがない」と思ったんですよ。ひきこもりの話なんて、想像するだけでつまらないじゃないですか(笑)。でも、エヴァがあれだけ面白くできたということは、ひきこもりの話でも、工夫すれば面白くなる。面白くないのは工夫が足りないんだ、というようなことを学んだ気がします。文学的だからとか、テーマが深いから面白くないとかいうのは、どうしようもない勘違いですね。

――エヴァというと、文学的・哲学的なところに評価が行きがちだけど、そういったテーマを持ちながら、エンターテインメントとして優れていたことが一番評価すべきところ、ということですね。

滝本 文学的なテーマというのは、あくまでもエンターテインメントの括りの中に存在するのであって、「深い人間心理を描いた!」とかいうのも、あくまで面白くするために描いている。それ自体が目的なわけではないのに、「文学的だからすごい!」とか言うヤツは、もう……。

――「オシャレだから」とか。

滝本 頭がおかしいですね(笑)。そういうことを言ってる評論家は転職した方がいい。何も分かっていない。

――(笑)。ところで、今回のリバイバルにあたっては、パチンコやパチスロのヒットもすごく影響したかと思うんですが、滝本さんは実際に打たれましたか?

滝本 (小声で)10万円ぐらい……。

――10万円!(笑)。

滝本 あれは複雑な気分です。今、パチンコを筆頭に、オタク的なものがどんどん一般に投入されていって

『ハルヒ』を「エヴァ的」と言うのだけは許せないですね(笑)。

るじゃないですか。でも、昔はオタクといえば、結構エリート的な意味合いがあったと思うんですよ。

――あー、そうですね。

滝本　僕が小学校や中学校の頃、宮崎ナントカ事件というのがありましたけど、それでもオタクというのはカッコいい！　みたいな意識があったんですよ。で、全くリアルタイムじゃないんですけど、『ガンダム』をビデオで見てみたり、かなり意識的にオタクになろうと思っていて。いろんな知識があるかっこいいオタクになろうと思ってたんですけど、今じゃオタクといえば、完全に搾取されるだけの存在じゃないですか（笑）。

――確かに（笑）。

滝本　どの業界でも今、オタクが力を持ってきてて、企画・立案とかの中枢にいるというのもあるんじゃないですかね？　コンビニでもエヴァの缶コーヒーが普通に売られてて、「ああ、時代が変わったなあ」なんて思いますね。

夜も眠れなくなるような興奮を再び！

――エヴァ以降、この10年でアニメの本数はものすごく増えましたが、そういった中で、滝本さんの琴線に引っかかったアニメってありましたか？

滝本　う〜ん……。

――たとえば最近の話題作だと、『涼宮ハルヒの憂鬱』なんか、エヴァ的な捉え方をする人も少なくなかった作品でしたけど。

滝本　あれを「エヴァ的」と言うのだけは許せないですね（笑）。どこが「エヴァ的」なんだ、と。

――全然違うと。

滝本　ええ。結局あれはこう、キャラ萌え的なフックで持ってる話だと僕は思いました。しかもなんかセンスがオヤジ臭いんですよ、「バニーガール」とか（笑）。

――確かに（笑）。

滝本　これが『動物化するポストモダン』なのか！（笑）。

――（爆笑）

滝本　けど、売れてるからいいですよね、羨ましいです（笑）。やっぱり売れてるもの、多くの人から面白いと思われてるもの勝ちですから。でも個人的には、キャラ萌え的なフックが多用されるものは疲れてしまって、最近は見たくなくなってきたんですよ。萌え系のアニメは、精神力がガーって減っていくんです（笑）。

――なるほど（笑）。それでは最後に、今後のエヴァの映画版に期待することというのはありますか？

滝本　やっぱりもう一度、僕らの度肝を抜いて欲しいですね。こちらの想像力を遥かに超えた、予測不可能な、こんなの初めて見る！　みたいな展開を。

――前回の作品を上回るような、ということですか？

滝本　そうですね。あともう一度、キャラクターに萌えて夜も眠れなくなるような興奮を！（笑）。

――綾波熱を呼び覚ましてほしいと（笑）。

滝本　今こそ、見終わった後に思わず100万円ぐらいつぎ込んでしまいたくなるような、オタク心を呼び覚ましてくれる、強烈な麻薬的な映画になってほしいです。アニメというのは、そしてオタク的なものというのは、麻薬のようなものだと思うんですよ。ところが、その麻薬としての質が落ちてきたのか、見てるこっちに耐性がついてきたのか、なんか最近はちっとも効かなくなってきた。アニメに惹かれている人は、「これは所詮は作り物にすぎない」という意識を持ってて、それでこう、苦しみながらものめりこんでしまう、みたいなところがあったと思うんですよ。キャラ萌えというのも、本来は……というか僕の場合は（笑）、「画面の中のあの子がものすごい好きなんだけど、でもこれって作り物なんだよな」という矛盾した感情に引き裂かれる俺の恋心！　みたいな（笑）、そういうところが本質だと思うんですよ。ところが最近の萌えというのは、あんまり苦しそうじゃないじゃない。みんな普通に楽しんでしまっている。そうじゃなくて、もっと苦しむぐらいの強烈な麻薬を！　頭がぶっこわれるんじゃないか、というぐらいの強烈な麻薬を！　ぜひまた劇場版で見せて欲しいですね。

■Profile
滝本竜彦（たきもと・たつひこ）
小説家。主な著書に『NHKにようこそ！』『超人計画』（共に角川書店）。処女作『ネガティブハッピー・チェーンソーエッヂ』の実写映画版が2008年1月19日公開予定（日活）。

萩原聖人

MASATO HAGIWARA

聞き手・文/多根清史　撮影/田附愛美

逆境無頼カイジ
Ultimate Survivor

■DVD Release
逆境無頼カイジ　1

特典映像にノンクレジットオープニング＆エンディングを収録
初回生産分には星＆マジックテーププレート同梱

発売元・販売元：バップ
5,040円（税込）　発売中
※日本テレビほか（読売テレビ、中京テレビ、福岡放送）にて好評放送中

一度見れば、もう、釘付け……っ！　深夜の話題作『逆境無頼カイジ』で主役のカイジを演じ、オープニングも歌う俳優・萩原聖人さん。修羅場シーンの連続となるこの作品でもクライマックスを熱演中の萩原さんを直撃しました。

カイジを演じることが“勝負”そのもの

――今回、『アカギ』に続いて『カイジ』に出演されているわけですが、福本先生の作品は前からお好きだったんですか？

萩原　そうですね、『アカギ』の前の『天』からのファンで。もう10年ぐらい前に、福本先生と対談したとき、それが実写なりアニメになるなら『ひろゆき』の役をやりたいと言ったこともあって。

――[illegible]

萩原　福本作品を読んだからじゃないですか？（笑）やっぱり、ただ上がるだけのゲームじゃないということですよね。福本作品でも、単なる上がり競争だったらあんなドラマは生まれない。麻雀っていうのは、常にそういうドラマが生まれるものなので、そこに魅せられて、かつ福本作品に魅せられて、今の自分がいるんでしょうね。

――[illegible]、生放送で大三元を上がられて[illegible]

萩原　まぁ、結果が大三元になっただけで…（苦笑）。『カイジ』に通じる部分でいえば、深夜の番組をどれだけ眠くならないように見せられるかっていう、表現者としての宿命を背負って出ているつもりなので。そういう部分では、『カイジ』も深夜枠として、面白くなきゃ見てもらえないですからね。

――[illegible]

萩原　うーん、僕はカイジほど追いつめられたことがないですから。生きるか死ぬかで麻雀を打ったこともないし（笑）。ただ、「人間として」という部分でいえば、わりと等身大に近い像ではなかろうかとは思いますけどね。

――萩原さんご自身、カイジまで行かなくても、勝負事でひやっとした経験や、これは強い、という相手と出逢ったことはおありですか？

萩原　役者やってる時点で勝負ですからねえ。今回カイジを演じることも、『アカギ』をやってた萩原が、今度はどういうパフォーマンスをするのか。自分は作り手側に何を求めら

れていて、『カイジ』ファンやアニメファンにも喜んでもらえる演技ができるかっていうことです。作品を「当てたい」と思ってる時点でギャンブルですしね。

全身全霊、汗だくで極限状況を表現！

萩原　ヒーローだと思うんですね、カイジにしてもアカギにしても。ただ対極にいるヒーローで。カイジに関しては、人間らしさや生々しさをどう伝えようかって。悩みかた一つにしてもそうだし、叫んだり痛がったり、泣きや笑いだったり。そういう感情の生っぽさを、自分なりに伝えられたらなと思ってます。

萩原　まあ、生きてりゃ色々ありますけど。第9話での安藤や古畑との対決は、自分の中では勝負所といったら変ですけど。やっぱりニュートラルの状態で人に接したりするのではなく、予想だにしない極限状態に追い込まれたときに、人はどういう声を出し、どうやって怒りを表現したりするんだろうってことが、カイジを演じるやりがいだと思うんですよね。

萩原　だから毎回、収録の後は声が枯れるんですよね。ほんとに、汗びっしょりになります。声だけでは伝えられないというか、全身を使ってカイジをやると、ヘトヘトになりますね。

萩原　変わらないと思います。やっぱり、絵に負けられないじゃないですか。どっちが勝つじゃないけど、シンクロさせたいと。マッドハウスさんが作るものは凄いですし。あんなに鼻がとんがっててもリアルに見えたりするっていうか（笑）。とにかく全身全霊で表現するしかないって感じでやってますね。

萩原　それは、カイジのほうが近いですよ。アカギはやっぱり、憧れですからねえ。

萩原　まあ、なれるもんならなりたいかな（苦笑）。なれないですよ。

萩原　いやいや、今週（第13話の収録）はそんなにねえ。僕よりむしろ、利根川役の白竜さんの方がしゃべりっぱなしで。

萩原　やっぱり、テーブルゲームで心理の読み合いになると、必然的にモノローグが多くなっちゃうので。これからオンエアされる「人間競馬」編。これはもう本当に大変でした。

萩原　最初は気にしてたんですけど、今はあんまり。音響監督さんに「そこはブレス（息を）入れてください」って言われたことだけを注意して。カイジなんて、あの「…」の後がぜんぶ「！」マークなんですよ（笑）。「え？このせりふにもビックリマーク付いてんだ」とかっていうのが、いっぱいあるんです。これはどういう意味なんだろうなと。

萩原カイジ、利根川を応援する？

萩原　そうですね、先週ぐらいから。白竜さんがやる利根川の独特の迫力、オンリーワンの部分っていうのかな。それが今、ようやく始まったので、負けないように（笑）。

──また極端ですよね。今回は「焼き土下座」まで行くわけですからね（笑）。

萩原　そうですね。いくんだと思いますよ、きっと。その辺はプロデューサーがね、局になんて言われるのか知らないけど（笑）。

萩原　白竜さんも相当苦労されていると思いますよ。あれだけの量のセリフってね、慣れてるプロの声優さんでも大変だと思うんですよね。だから、僕もそうだったんですけど、「しゃべらなければいけない」ということに追われずに、楽しんでやれば、声だけで、けっこう生身の芝居じゃできないようなことができるんですよ。

萩原　だから白竜さんもそうなると思うんですけどね。

萩原　（アカギは）1回もしゃべらない回、ありましたからね（笑）。だから、準備も大変ですし。カイジに関しては、毎回毎回「動」なんで。「静」という回がほとんどなくて、動き回って動き回って、ですから。

萩原　そうなんですよ（笑）。

萩原　そう、ナレーションに負けるんですよ（笑）。煽られるんですよ。

萩原　だから、それはすごく楽しいですよ。立木さんのナレーションを聞いて奮い立ってますからね。

萩原　それはもう、『アカギ』のときから慣れてるんで。僕は女の人のいる現場、ほとんどやったことがないって感じですね。「萌え」の声優さんとか、知らないです（笑）。知ってんのは、玄田哲章さんぐらい。

萩原　ああ、そうですね。あっちは特殊です、僕にとっては（笑）。

萩原　いや、萌えとか関係ないですよ。この役が面白そうだと思えば、俳優としてやってる仕事と同じだと思うし。ただ『カイジ』やってる今は、萌えなんかできない思いますよ。どこかでファン層にへりくだらなきゃいけない、みたいなのを一切排除してるんで（笑）。

萩原　ただ今回、津嘉山さんは「今度は君がしゃべる番だ」って（笑）。津嘉山さんは笑ってるだけです。

パート2（仮決定？）では勝ちたい！

──この号が発売されるお正月には、

人間競馬の真っ最中ですよね

萩原　そうですね。やっぱりアニメーションで、しかも生身の人間がやることとしては、ギリギリのラインではなかろうかと。リアルな人間関係の中で繰り広げられる勝負事としては、放送していいのかなっていう。

エスポワールの中もマジック・ミラーの向こうは、みんな裸ですしね

萩原　あんなの可愛いもんですよ。「負けたやつはみんな裸になるんだ」っていう、阿佐田先生の『麻雀放浪記』の名言があります（笑）。これからカイジが立ち向かっていかなきゃいけない世界って常軌を逸してるというか。だから見てる人も、通常の神経で見ないでですね。

普通は耳かあんなことになる演技なんてあり得ないですよね（笑）

萩原　そうですね。だから、原作は結構まめに読み返しますよ。アニメ本編でカットされてるセリフに、ヒントが隠されてることもあるので。

原作の中で、特にしびれるなっていう名言はありますか？

萩原　僕は、表現という部分では、実は「あんどぉぉぉ〜」なんですけどね。今まで役者をやってても、ああいう思いで、ああいうトーンで、ああいうセリフを言ったことがなかったんです。だから、あれが大好き。顔が、グニャグニャグニャってなるところも（笑）。

たしかに安藤は、福本先生の作品中でも最低最悪だと名高いですよね（笑）

あれはやはり、前半のクライマックスだったんですか？

萩原　そうですね。「限定ジャンケン」の後半ぐらいからは、もう、余力がないつもりでスタジオに来て、ほんとに汗だくで（笑）。

それで技術を超えた必死さか伝わってくるわけですね

萩原　実際、必死なんです（笑）。体を張って出してる声が、どういうふうに伝わるかなって。自分の声の武器みたいなのも分かってないし。世間でいわれてる「優しい声だね」とかは、今回のカイジにはあまり必要なくて。ほんとに生々しさですね、僕がテーマにしてるのは。リアルに声が伝わってほしいですね。

すでにパート2が決まってるという話がありますよね（笑）

萩原　今回、パート1に関しては、カイジって生き残ってるだけなんですよ、何も勝ってないし何も得てない（笑）。

借金増やしただけですから（笑）

萩原　次があればようやく〝あっち〟に行けるかと思って、今はパート1で声を枯らしてる（笑）。すごく楽しみなエピソードが沢山あるので。

逆に正月はカイジが最悪な目に遭い続けるわけですよね

萩原　だから、08年はカイジを反面教師にして、ポジティブに生きていただきたいと。目をそらさず見られれば上等ですよ。

正月から「カイジ」に刮目せよと

萩原　主役が最後に、いい思いすると思ったら大間違い。乗り越えた後に、何もないんですよ。大人のアニメですよね（笑）。

本誌でも「『沼』編、制作決定！」と表紙にブチ上げたいです（笑）。本日は、有り難うございました！

■profile
はぎわら・まさと

1971年8月21日生まれ。アニメファンには『闘牌伝説アカギ』での主演が大絶賛、現在はNTV『逆境無頼カイジ』24:59〜で声の出演。最新ドラマはNHK土曜ドラマ『フルスイング』1月19日〜2月23日毎週土曜日21:00〜。映画『ペルソナ』が1月26日からシネマアート六本木他全国順次公開。

エスポワールから人間競馬編へ

濃密リアル体験をどうぞ

田村学プロデューサー×佐藤雄三監督

前号vol.6ではカイジのアニメ化を実現した日本テレビ・中谷プロデューサーにお話しをお聞きしたが、その無茶ぶりに応える現場のスタッフはカイジさながらの逆境にどう立ち向かっているのか？　アニメを統括する佐藤監督と、DVDリリースで奔走するVAPの田村プロデューサーに伺った制作秘話！

「アカギ」があったから「カイジ」が実現しています

—前号で日本テレビの中谷プロデューサーにお話しを伺ったのですが、監督が「アカギ」、「カイジ」に関わられた経緯は？

佐藤　付き合い程度にマージャンのルールはっているからとプロデューサーの丸山さんなんかが僕を推したのかもしれないですけどね。ギャンブルの面白さ、ゲームの面白さを知っている人間がやる方がいいという判断でしょうか。

—とはいえ福本先生の絵をアニメとして動かすことは大変だったのでは？

佐藤　僕は作画出身の人間なので、絵の持っている魅力、書き絵の面白さ。昔で言う漫画の絵の書き方で、ある意味記号的な表現を多用しても十分かっこよさを表現できると思うんです。昔の漫画で言うと例えば『あしたのジョー』。ジョーの前髪は決してリアルではない。右を見ても左を向いても前に突き出してる。あれの延長線上でカイジの漫画を読んでみて、話のリアリティーとシビアさは劇画として表現する方が面白いだろうと思った。そこで記号に特化した書き方をキャラデザの方にお願いして何度かすり合わせをして今のスタイルになっていった。「アカギ」の時に梅原（隆弘）くんというキャラクターデザイナーが、「佐藤さん、ちゃんと振り向きますよ」と言って僕のところにニコニコしながら素材を持ってきてくれた時もすごいよく覚えています。ちょっと半信半疑だったみたい。振り向きひとつであんなに喜んだ作品もはじめてじゃないかな。その時に確立した絵に関してはそういうスタイルですね。今回は「カイジ」に関しては高田（晴仁）くんという「アカギ」の時にも総作画

監督の補佐をやってくれていたスタッフがメインでキャラクターをつくっています。ノウハウはもう把握しているので遜色ないキャラクターで。あとはもうアニメーションとして何を表現するのと言われたときに動きがないものをアニメにする難しさがありましたけどね。

――「カイジ」は最初がカードゲームですよね。手で動かすいうことで演出の工夫もあるかと。

佐藤　純粋なアニメファンの人たちが見れば紙芝居だという構成になっている可能性もあるのですが、それでも十分面白さを表現できている、ちょっとした工夫を加えつつ演出をしているのですけどね。「アカギ」の時もマージャン卓上を3Dで再現しました。自分でギャンブルをやっていても目線の動きというのが流動的じゃないですか。その目線の動きとか気持ちの揺らぎは再現するのに2Dベタパンではどうしても限界がある。キャラが止まっているのを緊張感として、動きはCGでのカメラワーク、気持ちの揺らぎを再現するという方に振っていたことでリズムとテンポが出て見ている側も飽きないで引きつけられて最後まで見てしまう、時間を短く感じるという映像ができた。実験的な映像の方向性としてはけっこう面白くできたなというのがあって、それを受けて今回の「カイジ」ですけどね。

――「カイジ」もCGの使い方が独特なんで面白いです。

佐藤　漫画以上に情報量を増やすことがアニメーションのビジュアルとして見ごたえ、厚みになってくるのですよね。エスポワールの中にあった像もCG。雰囲気を出すのに一役かってもらうのと、演出する時に原作だと本当にホールのだだっ広いところに机が点在しているだけで特に死角になる場所がない。ホール中に死角をつくることでいろいろな演出をしやすくなるのでつくり込んでもらったりというのは、一番最初に計算して狙った通りです。

「ざわざわ」無限増殖中？ ざわサントラもついに発売

――次は音について伺いたいのですけど、独特の効果音は監督の頭の中にあったイメージなのでしょうか、

佐藤　皆でいろいろなアイデアを出しつつですね。僕は音楽という意味では切迫感を感じるような、例えば打楽器を多めに使うような音楽を中心に組み立ててほしいと伝えています。ざわざわに関しては、僕のところにチェックで回ってくる前に中谷プロデューサーが個人的に駄目出ししてもう1回やってもらったみたいな（笑）。それを受けて音楽の方もすごく頑張ってくれているので、締め付けられるような圧迫されるような音楽が全編に渡って付いていいテンポになっているなと思っています。

――だからなのか見ていてすごく不安な気持ちになって。

佐藤　ええ、あまりのめり込み過ぎると寝れなくなっちゃうぐらいの高揚感がちょっと出てきたり。

――「ざわざわ」のサントラとかあったら欲しい気がします。

田村　それは1月にリリースします。DVDと同時発売で出ますので。

――あれを作曲でという発想がすごい。

田村　SEの方でもオリジナルざわをつくったりしているので。曲として発注したやつ以外、最近何か音響さんの方でどんどんつくっていっちゃっているので、いろいろなところが進化していってるなという感じですね。

――オリジナル、どのくらいあるんですか。

田村　すごいありますよね。

佐藤　厳密には音響監督の本田（保則）さんに聞かないと分からないですけど。この間も追加で何かざわバージョンのほかにゾワバージョンとか（笑）。ゾワー、ゾワゾワとかいって撮っていましたよ。声優さんたちにゾワって言ってもらったので後で編集で多分つないだり重ねたりするのじゃないですか。

■profile　さとう・ゆうぞう

1960年2月19日生まれ。広島県出身。サンリオやスタジオぎゃろっぷなどを経て、現在マッドハウス所属。『アレクサンダー戦記』で総作画監督＆アニメーションキャラデザイン、『はじめの一歩』や『MONSTER』では各話演出を務めるなど、アニメーターとしても演出家としても活躍中。監督作に『ぴたテン』『ごくせん』『闘牌伝説アカギ　～闇に舞い降りた天才』『逆境無頼カイジ』など。

——次は人間競馬ですよね。

佐藤　ええ。改めて中谷プロデューサーに確認してしまいましたもん。実際に完成しているフィルムはそろそろ人間競馬編の最初のが完パケする感じなのですけど、それ以前に音響さんに音を付けてもらったりアフレコで声を入れてもらって仮組みした素材がそろそろできていて、それを改めて見てチェックしていたのですけど、こんな怖くしちゃっていいのかなって。これ夜中に皆寝れなくなっちゃうかもしれないかなみたいな。

——原作を最初に読んだ時すごくショックで……。

佐藤　濃いんですよ。その前のエスポワール号の話もあの船に入ってからはものの4時間か5時間の話なのですよね。

——一晩一航海という。

田村　そうなのですよ。

佐藤　変な言い方だけどアニメではほぼリアルタイムで物事が運んでいる展開になっているのですよね。8本でほぼ4時間が経過しているわけだから。たかが4時間だけど異様に濃厚な濃密な時間の4時間が過ぎてという。

田村　絶対まとめて見たら面白いです。DVDをつくっていてまとめて3話ずつ見るじゃないですか。やはり1話ずつ見るより3話まとめて見た方が絶対面白いです。

——連続で見て朝になるとすごいすさんだ気持ちになっていると。

アフレコ現場は男性のみ!? 濃厚な熱演に引き込まれる

——『カイジ』はキャスティングもすごいですよね。

田村　一番最初から決まっていたのは萩原聖人さん。間違いなくカイジというのは決まっていましたね。

佐藤　いや、世界感はうまいですし。

田村　萩原さんは無茶苦茶うまいですよ。

佐藤　前回の『アカギ』とはキャラクターの方向性が全く違うので、それを演じ分けている萩原さんはすげえなと思っていたのですけど。あれだけ性格の違うというかキャラの色の違うものを見事に演じ分けていて、しかもあれだけ声を入れてアフレコの日なんかでも聞いていると引き込まれちゃうのですよねやはりね、すごいなと思って。最近絶叫が多かったのでテスト取りの時に絶叫しているのを聞きながら、テスト時は抑えて本番に取っておいてくださいよと。12、13、14話あたりは本当に絶叫が続いていたから毎回アフレコから帰る時は声がガラガラで帰られていましたからね。

——それにしても、女性が出ないですね。

田村　この間、唯一ね。

佐藤　福本作品史上初の女性が登場しました。

田村　『カイジ箴言』に登場する「エスポワール・エンジェル」が声優初挑戦ということで。でも作中の登場女性はおそらく最初で最後ですね（笑）。

佐藤　お上手でしたよ。

——アフレコ現場はマネージャーさんとか普通は女性もいるんですよね。

佐藤　僕ここ3クールでブースに女性が来たアフレコには一度も立ち会ってない。『アカギ』、『カイジ』と続いて、『アカギ』の時は本当に皆無でしたからね。この間『カイジ』で初の女性がブースに入ったのを見たぐらいで。

——すごいですね。

佐藤　でも人間競馬編は目の前で死が絡んだりするので本当にすごい熱演です。思わず引き込まれちゃうので、音が全部はまったものを見てまだ映像がきちんとははまり切ってないのにこんな刺激が強くなっちゃっていいのかなと心配してしまうほど。これは絶対話題になっちゃうなというのは音の入った時点で確信しています。いい意味でも悪い意味でもという言い方しかできないのですけど。

——それはもう楽しみですね。

佐藤　怖いですね本当に。

——止める役の田村さん止めない（笑）。

田村　まあ基本的には放送局がいい

■profile

たむら・まなぶ

株式会社バップ所属。プロデュース作品に『MASTER KEATON』、『エアマスター』、『花田少年史』、『はじめの一歩』、『MONSTER』、『エルフェンリート』、『闘牌伝説アカギ～闇に降り立った天才』、『DEATH NOTE』など多数。日本テレビ火曜深夜枠にVAP側のプロデューサーとして立ち続けている。同じく火曜深夜枠を多く担当する日本テレビの中谷プロデューサーや、マッドハウスとの付き合いも長い。『逆境無頼カイジ』では、原作を愛するが余り暴走する人々を諫める役目も兼ねている。

と言えばいいのですけど、当たり障りないものだと売れないじゃないですか。僕とするとそのままいきたい反面、直しが入った時のことも同時にちょっと考えたりはするので。

DVD特典でも『カイジ』の世界を演出 楽しみはまだまだ続く

――DVD特典では何か「カイジ」ならではの仕掛けとかあるのでしょうか。

田村　アニメーションでは色々なグッズが出るのですけれども、なかなかこの作品ではアイテムが思い浮かばない。普通に考えてじゃんけんカードを付けようかと思うのですが、それは数少ない商品化の中の1アイテムとして既にある。なのでDVDにはネームプレートというかマジックテープの星のを付けようかなと思ってですね。

――おおっ。

田村　たとえ付けてても真剣にあれを胸に付けてじゃんけんカードを買ってあのまねをする人たちいないと思うのですよね。でもDVDを開けた時に、ああよくやるわ、と思ってくれればいいかなと。

――バンソウコセットも欲しいですね。

田村　背中にバンソウコ。なるほど、それもいいですね。

――指輪とセットにしちゃって。

田村　人間競馬編は鉄骨があるじゃないですか、あれを文鎮にして付けようかな。

佐藤　パッケージで見せて。真ん中にラインの入った。

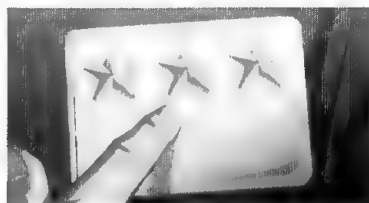
田村　そうそう。

佐藤　持つところがじゃあ足か何かですか。

――それはヤバイ（笑）。

田村　でもまあある意味ばかっぽいと言っちゃ何なのですけれども、そういう要素って必要かなと思っているのでこの作品というのは。まあ物自体はそんなに嬉しくないかもしれないけど入っていたことに驚きがある、そういうものがあるといいかな。この先のティッシュくじとかもどうやってやれるか分からないけど。考えたいと思ってはいるのですけどね。

――アイテムが付くと何かすごくうれしい気はします。笑いと紙一重の作品ですからね。

田村　僕からするとやはりDVDはとにかく売れてほしいのですが、なかなかアニメファンが買うような作品ではないじゃないですか。でも例えば「24」だったりああいうアメリカのテレビシリーズに匹敵するような面白さにはなっていると思うのですよ。なのでアニメファンのみならず広い人たちに見てほしいですね。

佐藤　すごく感じるのが今年ヒットしたという作品じゃなくて長く見てもらえそうな気がするのですよね。何年かたって見ても楽しめたみたいな意見をもらえたらうれしいなという感じです。レンタルビデオ屋のコーナーに福本作品関連コーナーができるとそれはそれで何か楽しそうだなとかっていう。やっている僕としてもやりがいがあるな。

――すでにできつつあります！　今後の展開も楽しみにしています。今日はありがとうございました！

逆境無頼カイジ -Ultimate Survivor-

極限状況をテレビで見られる愉悦！

火曜の深夜に繰り広げられる修羅場を超えた狂宴生中継。それが「逆境無頼カイジ」だ。目撃している我々はカイジ側なのか、それとも窓の向こうの人間なのか

文/多根清史

そこに退路はないという極致

苦しく難しい決断になると投げちまってそれを他人に委ねる。そんな流され人生に悔し涙を流すカイジもカイジだが、テレビ的には苦しく難しい原作マンガを投げずにとことん地上波で流すアニメ版は筋金入りのギャンブラーか？ 初っぱなのエスポワール号に乗り込んだときから、退路なんか、もうねえんだよ！

「カイジ」のきわどい面白さはえぐい映像よりも（それもあるにはあるが）ちっぽけなモラルを踏み越えたところをスタート地点として、“その先”から目を背けずに掘り下げることにある。カイジは特別なパワーも持たなければ、呼吸するように人を殺す精神的モンスターでもない。つい昨日までは善にも悪にもなれなかったダメ男が、屍肉をあさるハイエナになるか、鉄骨から落ちようとドブに堕ちないプライドを守るか。極限状況でも挫けない人間らしさ……をテレビの前でながめる「安全であることの愉悦」がたまらない、とぶっちゃけると台なしなのだが。

「限定ジャンケン」の恐ろしさ

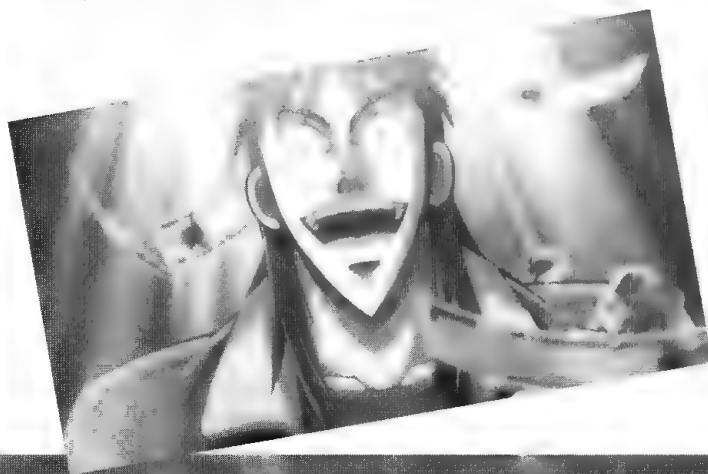
そうした人間の本性をハダカにする修羅場こそ、胴元の帝愛グループが用意したギャンブルが秀逸である証し。カイジが初めて戦った「限定ジャンケン」は、グー・チョキ・パーの3種×4枚=12枚のカードで勝負し、参加者同士で星を奪い合う。

表向きは「カードを使い切り、一定数の星を守れば生き残る」という、ただの風変わりなジャンケン。しかしフロアに残るカード枚数はリアルタイムで表示され、手元には高金利で貸し出された札束――という要素が加わることで、隠された“裏ルール”はとんでもなく複雑になる。相手の手札を読む心理戦はもとより、現ナマによるカードの買い占めや、その情報をリークして切り崩しを図ったりと、詐欺・株価操作・インサイダー取引など、さながら経済犯罪の王者決定戦になってるわけだ。

“逆萌”の声に耳を傾けろ！

だから、本作の主人公・カイジというか、アニメ版で演じる萩原聖人氏にかかる重圧はとても大きい。なにせ近寄ってくる相手はすべて腹にイチモツ、しかも一人一人違うタイプの悪人たち。親切そうに共闘を持ちかけて星を騙し取った船井、グー買い占め戦略を見抜いて潰そうとした北見、仲間を信じるカイジを鼻で笑った拝金主義者の岡林。しかし最悪だったのは、実は……。

当然、カイジ=萩原氏は毎回のように葛藤、怒り、絶叫の連チャン。一つ失うごとに地獄が近づく星に魔の手が伸ばされるたびに、一生分の怒りがさく裂する。それが9回続いた後、「人間競馬」編ではカネと命と人間性の三すくみ。萩原カイジさらに吠える！

今回のアニメ版におけるカギは、良好な作画と同じ重みで“声”だろう。ナレーションに立木文彦氏、ラスボスといえる兵藤役には前作「アカギ」に続いて津嘉山正種氏が再登板と実力派ぞろい。それに説教されたい悪役ナンバーワンの利根川を白竜氏が演じたり豪華キャストの話題も尽きないが、やはり福本作品の名物である「ざわざわ……」を静聴したい。どうやって表現するかと興味津々だったが、声でダイレクトに「ざわざわ」というのをついに解禁してきた。萌えじゃない声を聞け！

HELLS ANGELS

アニメ版完成まで秒読み!?

ヒロモト森一、アニメを語る

ヘルズエンジェルス／原作

HELLS ANGELS 1〜3（ヤングジャンプコミックス・集英社刊）・743円（税別）発売中

ジョージ・ルーカス公認の『スター・ウォーズ』アーティストとしても知られ、海外での評価も高い漫画家ヒロモト森一。彼がモンスター・デザインに韮澤靖を迎えて、2002年から2004年まで『ウルトラジャンプ』（集英社）に連載した漫画『HELLS ANGELS』。なんと本作のアニメが制作中で、あのキャラクターたちがスクリーンを所狭しと動き回る日も近いという！　しかも製作はマッドハウス、作画監督＆キャラクター・デザイン・中澤一登、監督・山川吉樹というリッチな面子！

物語の主人公はごく普通の女子高生・天鐘りんね。彼女は転校初日、遅刻寸前の通学路を猛ダッシュしているところを、トラックに轢かれかけた猫に遭遇。間一髪のところを助け、無事に学校に着いたと思いきや、転校した先は何と地獄にある高校「三途の川学園」だった！　かくして、地獄に落ちてしまったりんねは三途の川学園で、韮澤靖がデザインしたセクシーかつバイオレントな地獄の住人たちとハードコア極まりない学園生活を送る羽目に……そんな常識を超えた青春ドラマを生み出したヒロモト森一が語る『HELLS ANGELS』誕生の秘密とは!?

聞き手・文／ギンティ小林　撮影／四宮義博

ヒロモト　今日は何しに来たの!?
——ヒロモト先生の漫画『HELLS ANGELS』がアニメ化されるってビッグニュースを聞いて来たんですよ!
ヒロモト　ああ、そうだった。
——そんな他人事みたいに……頼みますよ。『HELLS〜』のモンスター・デザインは韮澤靖さんが担当していますね?
ヒロモト　韮澤さんとはつきあいが長いんだよ。それに俺は韮澤さんの作品が好きだから、いつか韮澤さんのデザインしたキャラが出る漫画を描いてみたかったんだよね。
——それが『HELLS〜』で実現したんですね。
ヒロモト　『HELLS〜』のモンスターは、韮澤さんがデザインした『RESURRECTION OF MONSTLESS』ってフィギュアのシリーズが基になってるんだよ。そのフィギュアを見たとき「このキャラで漫画描きてえ!」って衝動に駆られて、韮澤さんに言ったら快諾してくれて。
——それで02年に『ウルトラジャンプ』で連載が始まったんですね。地獄を舞台にした学園物という物語はどう作られていったんですか?
ヒロモト　韮澤さんのキャラを見てまず「悪魔っぽいから舞台は地獄がいいな」って思って、それと「映画の『セブン』(95年)みたいに七大罪をテーマにしようかな?」って感じにはじまったのかな。
——でも、そのテーマはあまり反映されていないような気が……?
ヒロモト　そうなんだよ(笑)。実はこの漫画は、あまり考えずに連載して、ポジティブに言えば日記的というか勢いにまかせて描いたというか。
——要は場当たり的に連載していたってことですね?
ヒロモト　失礼なことを言うな!俺だってちゃんとメッセージを込めてるよ!『HELLS〜』を連載する前の年に「9・11テロ」があったじゃん。あのニュース映像を観たとき凄いショックで「人はいつ死ぬか分からない。だから、日々頑張って生きよう……そういうことを漫画に描こう!」って。
——その割にはいつ死んでもおかしくない酒の飲み方をしていますよね
ヒロモト　それは気をつけようと思ってる……って、その話、漫画とは一切関係ないよな!?
——やっぱ、そうですよね。話を戻すと、僕はヒロモトさんの連載デビュー作『シングルアクションアーミ

ー』（92年）にグッと来て以来ずっと作品を読み続けていますが、ヒロモトさんはバイオレンスを得意とする作家という印象が強いですよね。

ヒロモト　それは俺の好きな映画の影響かな。『スター・ウォーズ』、『ブレードランナー』（82年）、『マッドマックス2』（81年）、『狂い咲きサンダーロード』（80年）、あと黒澤明の時代劇とかね。

――特に主人公がそうですが、登場人物たちの生命力が強いって点もヒロモト漫画の特徴ですよね。

ヒロモト　無敵キャラのルーツはどおくまんの漫画の影響。『熱笑！花沢高校』に出てくる獣田とか『嗚呼！花の応援団』の青田赤道とかね。どおくまんは男子の基本でしょう！

――素晴らしいルーツです！　だけど、そういう意味で『HELLS～』は異質な作品ですよね。ごく普通の女子高生が主人公なので連載当時ビックリしたんですよ。

ヒロモト　いつものように男の子を主人公にしたら、描くのも楽だし面白くできるけど、『HELLS～』では読者の間口を拡げることに挑戦したかったんだよ。それまでの作品にはキチガイじみた作品もあったからな。

――そうですね。

ヒロモト　ちょっとは否定しろよ……まあ、俺もそう思うけど。例えば『セックス★マシーン』（00年）とか。

――戦国時代に織田信長が馬の代わりにセックスマシーンと呼ばれるバイク人間に乗っていて、そのバイク人間が近未来に復活するというヒロモト森一ならではの素敵な作品でしたね！

ヒロモト　……その物語はついてくる読者が選ばれるよね。しかもバイク人間が走る原動力が、ガソリンじゃなくてバイク人間のケツの穴を掘ってそのエクスタシーなんだよな。俺は好きで描いていたけど、普通の人ならドン引きだよな？

――いやいや。僕らは「森一は天才だ！」と狂喜しながら読んでいましたよ。

ヒロモト　お前に喜ばれてもな……まあ、『HELLS～』の主人公を女子高生にしたのは今まで挑戦してないことをやろうと思ったから。それまでの漫画にも女性キャラは出してきたけど、なんか可愛くなくてヘコんでいて……やっぱ漫画家たるもの綺麗な女を描けなければ！　という想いはずっとあって。ちばてつや先生や松本零士先生の描く女性キャラは綺麗だからね。だから『HELLS～』で可愛い女子高生を描いてやるぞ！って挑戦したんだよ。

アニメを観て泣いた！

――そろそろアニメのことを聞いても良いですか？

ヒロモト　いいよ。アニメというのは、まずセル画というのがあってさ。1秒につき……。

――そんな話じゃないですよ！『HELLS～』アニメ化の話がはじめて来たのはいつ頃ですか？

ヒロモト　連載1回目だから02年だね。

■**profile**

ヒロモト森一

1966年生まれ。熊本県出身。1992年、『月刊アフタヌーン』(講談社)連載の『シングルアクションアーミー』でデビュー。インタビューで紹介された作品以外の代表作に、『要塞学園』(94年～97年)、『命+紅』(01年～02年)、漫画版『スター・ウォーズ　ジェダイの復讐』(98年)、ダースベイダーを主人公にした漫画『スターウォーズ★完全超悪』(06年)、『GOGO HEAVEN』(04年～05年)、『武死道』(05年～07年)。現在、デビュー前の作品から『完全超悪』、永井豪原作『デビルマン』の外伝的作品『ネオデビルマン DAMNeD』(99年)などを収録した『ヒロモト森一短編集』(大田出版)、『武死道』(幻冬舎)最終巻の第4巻が発売中！　公式HP・MANGA★FORCE(http://members.jcom.home.ne.jp/mangaforce/index.html)

――そんなに早いのですか!?

ヒロモト　そうなんだよ。「まだ物語が完結していないのに本当かよ?」って思ったな。あれからアニメが完成するまで6年かかったけど、その間俺は喜び続けていられたし、と同時に距離を置いて見られるようになったから、後は監督の山川吉樹さんや作画監督の中澤一登さんたちの好きなようにいじってもらえれば良いと思う。

――アニメは現在、製作中ということですが、もう映像はご覧になりましたか?

ヒロモト　観た!　泣いた!　超泣いた……（と語りながら涙ぐむ）。映像は『HELLS～』の担当編集者と一緒に観たんだけど、2人とも同時に泣きましたよ。連載中つらかったことを思い出して。猫の69（ロック）が凄い可愛くてツボだったな。映像が、原作のコマとかほぼ変わってなくて感動した。俺は漫画を描くときにボールペンを使うんだけれど、その線もちゃんと再現していたよ!

――漫画のテイストを徹底的に追求しているんですね。

ヒロモト　あれは原作をかなり読み込んで作っているよ!

――ヒロモトさんの漫画は躍動感がありますから、動かしたくなるんじゃないですかね。

ヒロモト　でも中澤さんと山川さんは「動かしにくい……」って言ってるよ。

――……そうなんですか。アニメ雑誌ということで、ヒロモトさんが好きなアニメを聞いてもいいですか?

ヒロモト　いろいろあるけれど、アニメ映画で一番は『アイアン・ジャイアント』（99年）。

――宇宙から飛来した侵略ロボと少年の友情を描いた作品ですね。

ヒロモト　ロボのデザインを『スター・ウォーズ』のデザイナーでもあるジョー・ジョンストンがやっているんだよ。これはメッセージが良いんだよ。「人はなりたいものになればいい」という。それで、人類を侵略するために来たロボットが最後に「ボク、スーパーマンにナル」って言って……いやいや、もう素晴らしい!　まだ観ていない人がいたら絶対に観たほうがいい!　人生で観ておくべき映画だから。日本語吹替版がオススメだね。主人公の少年を助けるディーンってキャラの声を井上和彦さん。悪役のマンズリーを、俺の大好きな「新スタートレック」のデータ少佐役の大塚芳忠さんがやってるんだよ。

――今日はありがとうございました。『HELLS～』の完成が楽しみになってきましたよ。ファンにとってもヒロモト作品の映像化は夢でしたから。最後に読者にメッセージを。

ヒロモト　中澤さんは、アニメ版『HELLS～』のことを「高級食材をふんだんに使って、庶民派のラーメンを作っている」って言い方をしていて、かなり変わった作品ができるんじゃないかな。それに俺の漫画よりも見やすくなってるはずだから楽しみにしてください。

――そんな自分の漫画に対して後ろ向きな発言で良いんですか?

ヒロモト　え!?　マズい?　じゃあもう一回やり直そうよ!　漫画版『スター・ウォーズ』の話もしていないし!

――……。

BLUE DROP
～天使達の戯曲

大倉雅彦監督×千光寺萩乃役 沢城みゆき INTERVIEW

聞き手・文／前田久

――『BLUE DROP』という作品は、全13話で日常的な舞台から、世界規模の事象まで、非常に色々な要素がつまった作品ですね。

大倉　そうですね。でも世界の広がりを描いても、話の主軸はあくまで少女たちの気持ちに置いて、世界でこんなことが起こっている中で、少女たちはどうしているのか……というところを何とか描きたいと思って作業してました。

沢城　萩乃とマリが出会ってしまったことでこうなったのだ、という二人の関係を軸にする方針は1話から少しもぶれていなかったですね。演じている方としてはそこがぶれちゃうとどうにもならないのですが、「BLUE DROP」の場合は絶対にそれがなかったです。

――その方向性は企画を引き受けられた段階からそうお考えだったのでしょうか。

大倉　はい。完全ではないけど、最後はこんなトーンのお話になるんじゃないか？　みたいなものは漠然とあって、細かい部分は変わりましたけど、話の大枠は変わってないです。ただ、ストーリーに占めるマリと萩乃の比重は同じぐらいかな、と思っていたのですが、思った以上に萩乃が前に出ましたね。それがやっていて面白かったところです。

沢城　へえ～。じゃあ、あそこまで萩乃には視点をふらない予定だったんですね。

大倉　マリと萩乃、二人の関係は本来対等なんです。でも、掘り下げる対象として萩乃様がやっぱり、描きやすいというか、描かなきゃいけないだろ、この人は！　と思わせるところがあった。だから最後はどんどん「もっと泣いて！」みたいな方向に話が行ってしまったんですよね。

――沢城さんとしては、そんな萩乃をどう演じられたのでしょう？

沢城　やり過ぎちゃうと、ちょっと違う大仰な芝居になってしまう。でも、やらないとどうにもならない、というか、説得力がないシーンになってしまうし……というので、大変でした。

――具体的に、特に印象に残っている場面はありますか？

沢城　12話に萩乃がマリとプールで二人だけになって謝るシーンがあるのですが、その他のシーンでは「テスト→ラステス→本番」という流れで収録していたのを、あのシーンだけは「テスト→本番」という流れで収録したんです。それですごく緊張

していたんですが、マリ役の矢島（晶子）さんと二人でマイクの前に立って、キューで画面が動きだした瞬間に、一瞬にして「フワっ」っと何も雑念がなくなった瞬間があって、そこからパン！　と演技に入れた。あれ、多分後ろにいた他のキャストのひとたち全員が空気を作って、協力してくれたんだと思うんです。本当にあれはありがたかった……。ラステスやらないで本番録りましょう、と言われて「中盤のタイミングがずれちゃうと、ラストに気持ちがつながらないんだよな、大丈夫かな」みたいな雑念があるときのことは結構覚えているんですが、キューがまわってからはあまり覚えていないです。

大倉　別に僕、オカルトは信じていないんですが、何か言語ではない、念みたいなものが、やっぱりこっちの方にも伝わってきたりはしましたね。僕が印象に残っているのは、#12で沢城さんがセリフを言い換えたところなんですよ。

沢城　「でも」が「だから」になってしまったところですね。あくまで私の主観的な読みとしてなんですけれど、絶対あの箇所は「だから」だと思ったんです。萩乃ってずっと言い訳をしてきて、最後、この期にお

よんで「でも」とは絶対言わない、と思って。後で俯瞰で捉えてみると、全然どっちでもありなんだけど、あの時は、絶対もうここで「でも」とは言いたくない、ここでちゃんと「だから」こうだったの、ごめん！と謝らせたいと思って、ええい！と本番でやってみてしまったんです。そこが違うことで一回協議になったんですけど、監督からＯＫをいただけたんですよね。
大倉　言い直して芝居の中身が変わっちゃうよりは絶対こっちの方がいい、と音響監督の鶴岡（陽太）さんと話したんですよ。作画などでも、役者のみなさんの演技が本当にすごかったので、とにかくそれを殺さないように心がけましたね。そのおかげで、後半の盛り上がりっぷりが、作品を作っている自分でもちょっとびっくりするぐらいでした。
沢城　それくらい自由度がある現場だったのではないかと。
大倉　みんなでちょっとずつ力を持ち寄ることができたのは、作品の隙間が広かったからかな、という気はしますね。
沢城　持ち寄れる役者がそろっていた……というと口はばったいんですけれども（笑）、たとえば雪野（五月）さん（香月みち子（みっちー）役）なんて、相手の台詞を聞いて返してくるからテストから本番までで、毎回演じ方が違うんです。でも、演技の大筋は外れないんですよね。絶対記号にならない「眼鏡っ娘」を演じてくる。
大倉　そうですよね。絵面はみんな「今日びこれかよ」と思うくらい記号の塊みたいなキャラクターなんだけど（笑）、心情は記号ではないものを描こうとしていて、役者さんたちが、それをひろってくれて、キメの細かい芝居を盛り込んでくれてましたよね。
沢城　私なんて、雪野さんと矢島さんにはさまれている、という回が多かったんで、マイク前に立っちゃうと……楽なんですよね。語弊があるんですが。もちろん、緊張するし、足ひっぱっちゃいけない、という思いはあるんですけど、こちらの演技を聞いてくれるし、受け取って演じてくれる方たちだから、ただそこにいればいい、っていう空間になっちゃう。もっとその先その先と必死だ

■profile

さわしろ・みゆき

『デ・ジ・キャラット』（99年）で声優デビュー。女性だけではなく、男性役などを担当することが多く、演技力は高く評価されている。現在では主役級を演じることが多い。

ったけれど、本当に、毎回お金をもらって勉強しに行ってた、みたいなところがありました（笑）。特に最後の方なんて、全員で気持ちをつなげて話を作るってこういうことかと、ちょっと怖いもの見た感じです。

大倉　本当ですか。

沢城　ここまでのものは滅多にないです。

大倉　僕は、監督だからもちろん自分の作品ではあるけど、収録現場の仕切りは鶴岡さんにお任せだし、実際に自分がアフレコで喋るわけでもないんですよね。でも、「気」とか「縁」っていう意味ではね、そのつなげている流れの中に僕も参加してたなあ、って感じはします。以前にやった作品（『戦闘妖精雪風』）は、収録が半年とか一年にいっぺんというペースで、それはそれで緊張感はあったんですけど、「流れ」というより、ブロックみたいに積み上げていく感じで。アフレコの「流れ」を体験できたのは、今回すごくいい勉強になりました。すごくストロークの長いキャッチボールに参加させてもらったような感じで、幸せな現場でした。自慢かよ、みたいな感じですが（笑）。

沢城　繊細なものを扱っているシナリオなので、監督によくご質問させていただいてたんですが、多分私、眉根にキュッとしわを寄せて聞いてたりすると思うんですね（笑）。そんなときに、監督が言ってくださる「大丈夫、大丈夫」という言葉に毎回ものすごく励まされてました。誰かに信じてもらえることとか、任せてもらえることって、こんなにありがたいんだ、と思って。

大倉　沢城さんは、すごく問題を自分ひとりで抱え込むタイプですよね。そんなところが萩乃みたいだなぁ、と思って、申し訳ないんですがブー

■profile
おおくら・まさひこ

『戦闘妖精雪風』の評価が高く、第5回東京アニメアワードでオリジナルビデオ部門・優秀作品賞を受賞。『BLUE DROP』では監督だけではなく、原案・脚本まで担当している。

スのこっちからニヤニヤしながら見させてもらっていたところがありました（笑）。まあ、もちろん、萩乃は萩乃、沢城さんは沢城さん、別人格なんですけれど。

沢城　でも萩乃のウジウジするっていうか、自意識過剰に悩むところは、本当に分かりますよ……（笑）。そういうところに、マリが「一人で抱え込んでんじゃないよ」と言ってくれるとか、ツバエルが副官として支えてくれるとかいうのをみると、自分のことのように幸せというか（笑）。

最後は萩乃がひとり自爆するような展開になったわけですけど、「いい人たちに出会えて良かったね、萩乃」という気持ちです。

大倉　あのラストは萩乃にとっては一番幸せなんじゃないの、っていう気がしています。マリと萩乃が救われるラストですからね。

沢城　最初は、また自分ひとりで抱え込んでしまっていることが、もしかしたら、すごく、自分のためだけの終わり方なのかなって、一瞬思ったんですけど、いろいろ考えていくうちに、全然自意識過剰な死の選択ではなくって、純粋に、置いていく子たちの未来を守ることに関われているということへの安堵というか、救いみたいなものがすごくあるように思えました。最後に、その後のマリの姿は描かれないじゃないですか。そこが非常に余韻が残る感じで、素敵だなと思っています。

大倉　やっぱ尺がないところに無理くり説明っぽいものを入れるよりも、マリはきっとどこかで強く生きているので、それは皆さんの心の中で、描いていただければいいのかな、と考えました。少なくとも、立ってる場所や見ているものは違うけど、戦艦のブリッジで微笑んでいる萩乃と、

外でその爆発の光を受けているマリの間のコミュニケーションが成立してる。だからもう、くだくだしく、その後のマリの姿を入れんでもな、と。最終回のコンテは、自分でも描いてて涙が出るくらい入れ込んでやってましたねぇ。

沢城　この作品は涙が出ますよね。私、よく現場で、雪野さんのセリフで泣いちゃってたんです。あまりカルトっぽいことをいうつもりはないんですけど、「言霊」っていうのは本当だな、とこの作品に参加して思いました。特に最終回の、みっちーが萩乃を一瞬の不信とか不安とかを越えて、最終的に「萩乃が私たちのことを裏切るなんてことあるわけない！」って言ってくれるときが本当に……そのあとに自分のセリフがあるので、本番は泣かないようにしてたんですけど、テストでは泣けちゃって……。

大倉　あのセリフは、1話の丘の上でマリにみっちーが言っているセリフと対応しているんです。

沢城　あー!! テキスト的にはまったく同じものを繰り返しているのに、あんなに違って聞こえるんですね。

大倉　だから13話を見ると、1話をまた見たいと思って貰えるような作りを狙っているんですが……伝わりにくいですね。

——では最後に、お二人にとってこの作品はどんな作品になりましたか？

沢城　私にとって『BLUE DROP』って「残したいもの」なんですよね。流行とか、時代に乗っかって作られているものじゃなくて、「少女」という存在が持ってる普遍的な、きれいなところも汚いところも集めて、永遠に残しておきたいようなところがパックされてる。役者としても、奇跡的な瞬間を味わえたと同時に、自分にどれだけ足りないものがあるのかということがすごく分かって、希望と焦りの両方を持てた作品なんです。本当に大切な一本。

大倉　ありがとうございます。自分としても「何かを伝えられる」という手応えが感じられた作品です。一回の消費じゃなくて、何度も鑑賞に堪えられるようなものにはなってるかなあと、自負しています。

沢城　私はアフレコ参加中は萩乃の主観に集中しなきゃいけなかったんですけど、別の視点で見たら、また全然見え方が違っただろうな、と思っているんです。DVDもでたことですし、早く2回目の消費に入りたい！

——それでは、長時間ありがとうございました！

■DVD
BLUE DROP
～天使たちの戯曲～
Vol.2

08年1月23日発売！
6,090円（税込）
＜封入特典＞
●16Pブックレット封入内、吉富昭仁描き下ろしコミック「BLUE DROP～舞い降りた天使～＃2」●ジャケットイラスト：キャラクターデザイン竹田逸子 描き下ろし●内ジャケイラスト：メカニックデザイン米村孝一郎 描き下ろし「奇襲槍撃砲艦ケルビルー」
発売元・販売元：キングレコード株式会社

続 JAniCA Japan Animation Creators Association とは何か？

芦田豊雄（アニメ監督・JAniCA設立準備室）INTERVIEW

低賃金、劣悪な環境、ハードスケジュール、そして作画崩壊……。現在、日本のアニメーター達を取り巻く状況は深刻だ。そこでオトナアニメVol.5に続きアニメーター・芦田豊雄氏、さらには絵コンテ師・奥田誠治氏、アニメーター・ふくだのりゆき氏にJAniCAの今後の展望を伺った!!

聞き手・文／編集部

――07年10月13日にJAniCA設立発表記者会見がありましたが、その後の周囲の反応が変わられた部分はありますか？

芦田　みんな注目していますよ、良くも悪くも。

――設立前と比べて、マスコミからインタビューの問い合わせなどは増えましたか？

芦田　それはもう、たくさん来ています。今は名前を周りにもっと知ってもらうっていう段階ですから。まだみんな様子を見ている段階じゃないですか。

奥田　要するにまだ胡散臭いんじゃないですか。それが誤解のままいくか、我々の考えが通っていくかみたいなね、そういう状況じゃないかと思うんです。

――ちなみに会員数は設立発表後に増えたりしているのでしょうか？

芦田　じわじわと増えていますね。でも今は積極的に会員を増やす活動は特にしてない。ちなみにみんな労働組合のようなものを想像しているんでしょうね。だから、ストライキとかを仕掛けられるんじゃないかとか、そんなことを考えているんだろうと思っています。

奥田　まずは徐々に浸透していって、

日本アニメーター・演出協会オフィシャルサイト→http://www.janica.jp/

いわゆる左翼活動でもないし、宗教活動でもないっていうのが分かってもらえれば、もう少し状況は変わると思います。

芦田　やはり発表記者会見の後のパーティにコスプレーヤー達を入れればよかった（笑）。失敗したなと思いましたね。いわゆる従来の労働運動では、そういうコスプレイヤーがいるっていうのはあり得ないじゃないですか。

――それは、ちょっと堅くやりすぎてしまったと。

奥田　まじめすぎた。

芦田　だから、次にNPOを目指していくのですが、NPOとして成立した時はまたパーティをやって、その時はコスプレイヤーを呼ぼうかと思っています。

――それは閉鎖的ではない、楽しい部分をアピールしていく必要があると？

奥田　何か暗い活動のように思われてしまうのは違う。特に思想性、宗教性はない、という立場で運営していきますしね。ただ文字がずらっと並んでいるとね、やはり堅いイメージがある。作り手側のいいかげんさもないと。

芦田　クリエイターとしてはつまらない。『くりいむレモン』から『シグルイ』まで。何でもありというか、H系はどうなの？　とか。バイオレンスはどうなの？　というものも含めOK。演出やアニメーターの仕事をやっているということであればOKなんです。

――本当に制作者としての立場でモノを申すと。

奥田　「絵描きですから、どんな絵描こうが勝手でしょ」という部分はありますね。あまりストイックな組織になってもしょうがないですし。やはり作り手の組織であって、なおかつ生活を守っていく組織であるという。

――前回インタビューさせていただいた時に、時給が500円というのを1000円にしていきたい、とおっしゃっていましたが、やはりそんなにアニメーターの現状というのはひどいものなのでしょうか？

芦田　ひどいです。個人の頑張りによってそれなりの収入を得てる人もいます。年収1000万円以上ということになると、おそらく10％いないんじゃないんでしょうか。

ふくだ　いないですね。多分その半分ぐらい。5％ぐらい。

――高収入なのは、ほんのひと握りという状態ですね。

芦田　ちなみに年収1000万円といっても、一般的なサラリーマンの倍、働いてですよ。一般の人にも分かりやすいように時給換算をしたわけですが、実際月々60カットをきちんとこなしてくる原画マンっていうのは非常に優秀な、一流と言ってもいい人なんです。そんな人の月収が20万円ぐらいで、しかも12時間以上働いているっていう現状なんです。この現状をひょっとしてアニメ業界のトップに立っている監督とかも含めた人達は実は知らないんじゃないか？　アニメ製作会社の経営者も知らないんじゃないか？　それから動画協会も知らないんじゃないか？　ましてやテレビ局や代理店の人が知っているはずがないんじゃないのかな、という。

ふくだ　接点がないので、知らないでもいられるんですよ。ただ、収入の少ない人の中に、働かないで収入の少ない人も混じっているんで、我々の活動としても微妙なところなんですが。その人達まで救うのか？　という部分もある。きちんと仕事すれば報われる。もっとも今の日本の社会情勢自体が働いても食えないっていう状況になりつつあるから、それを反映しているのかもしれないのですが、とにかく絵描きが絵を描いて食えないのでは困るな、というのが今我々が考えていることですね。

――もし時給が500円から1000円にアップするということになると、単純計算で制作費が2倍になってしまうのではないのでしょうか？

芦田　大体テレビアニメーションっていうのは、1話を約1000万円弱ぐらいで作っているわけです。そのうちの30％がいわゆる演出と作画に使われている。我々の集まりっていうのは演出と作画の集まりですから、その30％に対して「上げろ」って言っている。つまり、制作費を倍にするのではなく、1300万円にすれば、我々の自給は1000円になるんじゃないか？　ということなんです。

――なるほど。2倍じゃなくて1・3倍になればいいと。でも制作費を上げていくっていうことになると、やっぱり、根本的な構造改革がほんとに必要になりますよね。

芦田　それはそうですね。JAniCAでほんとにやりたいことの1つとして現状の我々の取り分を上げるっていうことはありますが、JAniCAでアニメーションを作りたいと思っているんです。

　今の発起人およびメンバーを見ていると、いろんな人が入っているわけです。今まで考えられなかった人達の組み合わせって、JAniCAにはあり得るわけですよ。だから、会社などを超えたところの集まりですから。たと

えばAという有名な人と、Cという有名な人がいたとしても会社が違うと接点はあり得なかったんです。JAniCAであればその人達が組んで、アニメーションを作るっていうようなこともあり得るわけですよ。もちろん、いろんな権利関係も含めて、JAniCAというのはすべてオープンというのが原則ですから。いわゆる現状のアニメーションの秩序をぶっ壊すつもりはないし、ぶっ壊さなくても可能だと考えています。

　それと、保険の問題、年金の問題、健康診断の問題等々もやっていかなきゃいけないな、と思っています。JAniCAで作ったアニメーションで稼いだお金を、そういうものに役立てていきたい。それから、アニメ業界の全体的な高齢化の問題っていうのもある。これはとてもじゃないけどJAniCAだけではできないので、行政の協力も必要にはなってくると思っています。ですが、アニメ業界が40年間まったくできなかったことを今やろうと、これからやろうとしているわけですから、1年や2年でどうという話じゃない。私の世代はあまり先がないので、その後に続く人達が受け継いで、最終的には日本のアニメーションを守っていって欲しい。今のままだと日本のアニメーションっていうのは、外国に持っていかれてしまう。日本のアニメーションは技術等において世界の中で突出している。それをちゃんと守っていかないと。

奥田　今、この安さだとヘッドハンティングされてしまう。一流の原画マンが540円。じゃ、中国が1000円出すよ、と言われれば一流の原画マンが買われてしまう。

――人材が流出したら確かにもうアウトですよね。

ふくだ　今、トヨタ自動車になれるのか、昔の繊維産業みたいになるのか。アニメ業界っていうのはちょうどそういうボーダーラインにいるところなんです。

奥田　あがきながらも今までお上の力を借りずにやってきたのが、そのまま外国にいってしまったら、こんなむなしいことない。

――ちなみに待遇が改善されない一番の原因っていうのは、どこだと思われますか？

ふくだ　個人的な意見ですけれども、駄目な人が基準になっている。駄目な人にこれだけ与えておけば、まあいいだろうっていうので、すごくできる人が量をこなしたり、いい仕事をしても同列になっている。それが原因だと思うんですね。

芦田　僕としては最大の原因は、我々よりも代理店とかテレビ局の方が頭が良かったから。日本の職人の習性として、ともかく、描いてればうれしい。赤字でも自分が満足できるかどうかっていうのが、これが最大の要因だろうと。一番悪いのは我々ですよね。伝統的な日本の職人の習性が一番の原因なんです。でも、もうそんなこと言っていられない。

――アニメーターが絵を描くということをビジネスにできなかった現状がいけないっていうことでしょうか？

ふくだ　でしょうね。それは全くその通りだと思いますね。主張しなかったというのもあるでしょう。僕はいいものを上げればひとつずつ上がっていくだろうと思っていたんです。今回、3000円の仕事をするけど、5000円の物もしくは1万円の物を描いたら「ああ、こういう物を上げてくれるんだったら3100円にしましょう」と、どんどん上がっていくんだと思っていたら一向に上がらなかった。あと、収入の少ない部分を自助努力、自分のスピードを上げちゃったと。だからそれなりにやってこられた。

――では解決策として現場の職人だった人が制作会社の社長になっていくということも考えられると思うのですが？

奥田　いや、職人は社長になれないでしょう。本当はなかなかできないものですよね。例えば「それいくらですか？」って言われて「100万ください」って言えないじゃないですか。マネージャーがいれば別だけど。

　話戻しますとね。テレビ局は1日が24時間だって分かっちゃったんですね。もう24時間フルに儲けようと。やはりそこから上がる利益は、俺たちの物だっていう主張は当然ありますよね。一番純朴な職人が安く叩かれたという結果なんじゃないかと。職人っていうのは腕はあるけど頭悪いですから。基本的に、手塚先生が虫プロを創ったときに、そこに入っていった誰ひとりとしてアニメ業界に就職したという意識はないんです。ともかく描ければうれしい、労働者なんていう意識っていうのは全くない。ただ、一流の原画マンの40代、50代の収入が20万とかっていうのは、どうやって結婚する？　どうやって子どもを育てるの？　と思うんです。

――そうなると年金という考え方もでてくると思うのですが。

芦田　アニメーター年金はやりたいですよね。今の日本のアニメーションの

基礎を作り上げてきた人たちが、路頭に迷うのはいやですからね。

奥田　有利な年金に加入できるような横のつながりとかね。例えば中小企業であっても、例えば従業者労組に入っていれば厚生年金同様の年金が受けられるとか、そういうようなものがこれから必要かな、と思います。国民年金では全く何の役にも立たないでしょう。

芦田　国民年金払ってない人多いでしょう？

ふくだ　ええ、多いですね。

奥田　実態調査っていうのがおそろしくてできない。ちなみに今回の記者会見に関して、メジャーなアニメ雑誌というのは非常に反応が鈍かったんです。それはおそらく、またもや勝手にアニメ業界に自己規制したんだと。まぁ子ども向けの本ですからね。おそらく労働組合を勝手に想像しちゃったんだろうな、というように思いますけどね。

――ではアニメーターの社員化はいかがでしょうか？　社員になることで退職金も出ると思うのですが？

芦田　いや、社員化なんかしていったらアニメ業界つぶれますね。

奥田　社員は働きません。

ふくだ　働かない方が得って思う人が多いから。

芦田　社員抱えれば抱えるほど、制作会社がきつくなる。

奥田　難しいですよ。今ですら、我々が少しきついなと思うのは、例えば演出であったり絵コンテであったりする部分って「タダでもやります」って人いますから。そうしたら制作会社としてはタダを選びますよね。監督というのも、アニメ作りたいんじゃなくて監督をやりたいっていう人も最近は多い。解決策ってなかなかない。ただ、だからこそ、組合は目指してないというのだけはきちんと書いてといていただければ。

――組合は目指してないが、声を上げていかなければならないっていうところですね。

芦田　今日本っていうのはおそらく30代以下っていうのは全員絵が描けるんですよ。例えばモー娘。の子たちに「かわいいネコ描いて」って言ったら全員描けますよね。普通のタレントとかミュージシャンも絵がうまいですよね。こういう国民を持ってる国っていうのは世界で日本しかないんですよ。全員が絵を描けるっていう。そんな国民を何が生み出したかというと、アニメが生み出したんですよ。そういう国のエリートが集まったのがアニメ業界なんですよ。

――国民的な技術。なるほど。それで、やっぱり公的資金っていうところにつながっていくわけですよね。

芦田　だから、日本の重要な産業であり文化であるということですね。それから一時期能天気に日本のアニメとかコミックの絵は世界中で認知されたといわれていましたが、世界に技術が散らばってしまったということでもあるんですよ。つまり、パクられた。日本の絵が世界のスタンダードになってしまったということなんですよね。喜んでいる場合じゃないんです。

――やっぱりそれは国策として守っていかないといけないっていう？

ふくだ　じゃあそれでよくなるかというとそうでもない。

芦田　内容にまで口を出されたら困る。

奥田　単なる天下り組織と言われても困るんです。

芦田　『シグルイ』は駄目だよ、と言われたら困る。

奥田　公のお金では萌え系もメカ物も作るのは難しいでしょう。

――最後に直近の活動などはありますでしょうか？

芦田　まず活動の1つとして08年1月26日に透視図法講座っていうのをやります。ＪＡｎｉＣＡの会員に限らず、現役のプロの人たちを含めて勉強会っていうのをします。私が講師やるんですが、ＪＡｎｉＣＡの存在っていうものを知ってもらうためにも勉強会などをやっていこうと思っています。

ふくだ　横のつながりが少ないんですね。フリー同士だからみんな孤立して、自宅でやっている。情報交換とかできるようにすれば、それこそ安く使われている人は「ああ、おれこんなに安かったんだ」と思えるし、自分はもうちょっともらってもいいんじゃないか、っていうふうに気持ちも変わるだろうし。そういうのってあまりなされてないですからね、現状では。

芦田　まぁ今までアニメ業界が約40年間何もできなかったんで、少しずつやっていけばいいかなと思っています。

――今後の活動も期待しております！　ありがとうございました。

■profile
芦田豊雄

あしだ・とよお／44年生まれ。『UFO戦士ダイアポロン』『サイボーグ009』『魔法のプリンセスミンキーモモ』『銀河漂流バイファム』『魔神英雄伝ワタル』などで手がけたキャラクターデザインが人気を呼ぶ。『北斗の拳』などでは監督を務めた。現在、スタジオライブ社長。

ウエダハジメ先生連載2回目は、ロボット博からお送りします!?

マンガに不見識な親のせいで
幼少期
手塚マンガのみ全面認可
同時にオカゲをもって
フェチエロ最上級の
スパルタ特訓究イ

今は わかる
甘っちょろいエピゴーネンには できない
オルガの真のスゴさは

コレだ!

欠損 破壊 こそ

ロボットに不可欠なエロスですよね!!

この姿は御厨さと美コミカライズ版(傑作)のがキオク上書きされてた
本編では一応手足ついてる 丸焼けですが

●SIMOショー

SIMOー!! バラけてみせーー!!

先生ーー ニッチだったんですよね!!
オレまだまだっすー!!

……

気になってんすけど… 前号の岸教の先輩 どうなったんですか?

ああ… あの人…?

キャバクラでは 妙な角度で おつまみ出す ボーイで 気に入られてたのに

↑ちヒザ立ち

KO大スカッと入って チャラ男キャンパスライフ開始

アニメ?

なんでそんなくだらないコト しなきゃいけないの? みんなやめちゃいなピコピコ

↑こんな内容の手紙までヨコす

へえ

なんつって 疎遠なってたら

例の信者が アニメ雑誌の版権イラストに 名前発見

コンコン アニメーターになってやがった

しかも ぜんぜん 山下ってないいいい!!

今エラくなっちゃったみたいで もーなんか書けねーや

コワいんなってるらしいだけ

アニメは治りませんね 手塚先生 つーことで

三才ブックス 村中宣彦編集長に聞く！ もえたんができるまで

聞き手・文／多根清史

©ぱすてるインク応援団

「もえたん」＝萌え×英単語帳というシナジー効果で20万部も売れに売れたベストセラーが、アニメとまさかのハイブリッド！ 美しい国の偏差値が上がったり、下がったりしたらどうすると憂えた矢先、某ネットで配信されたマッド映像がファンを熱狂させるサービスをやり遂げ、なぜか全国でうれし泣きが聞こえるネット時代の恐ろしさ。そこで原作の生みの親の一人・三才ブックスの村中編集長に「無修正って英語でどういうの？」と質問してみたぞ！（オトナアニメ編集部：無修正のことは聞いてません！）

アニメ化には消極的だった？

――小さな女の子のイラストが大ヒットですね？

村中　いえいえ、背が小さいだけで高校生ですからね。言いがかりもいいところですよ。

――そうでした、個性的な体型をした高校生ですね！ 僕の心が濁っていてすいません。それはさておき！ そもそも『もえたん』がアニメ化する話はどこから？

村中　うち（三才ブックス）からは特にアプローチはしていません。制作会社から電話がかかってきたんです。その情報を原作者にお渡しして「どこがいいですかね？」と相談をして、先方に「ご一緒させて頂けるかどうか、ご回答を差し上げます」という形で進めていきました。〝お見合い〟の仲人ですね。

――ちなみに、何社ぐらいから？

村中　飲み会の席の話は省いて、企画書になったものでは5社ぐらいですかね。

――おお、引っ張りだこですね！

村中　ちょうど深夜アニメが今のように凄い本数になる直前だったので、タイトル集めに積極的だったタイミングだったんじゃないかな？

――でも、『もえたん』の本が大ヒットしたのは2〜3年前ですよね。かなり引っ張っていませんか？

村中　いろいろ調整したりしているうちに、いつのまにか年月が過ぎてましたね。

――あの個性ありすぎる体型がネックだったんですか？

村中　いえ、そういうのではなく（笑）。当初、僕はアニメ化に消極的だったんですよね。元々、アニメ向きの企画じゃないんじゃないの？ って思ってましたから。参考書のパロディみたいな部分を、どうやって

アニメにするのかがピンとこなくて。ただ僕以外の原作に関わっていた人たちはアニメ化を強く希望していたので、これについては僕が足を引っ張っていたのかもしれないです（笑）。
――あの原作をどうやって？　という気持ちは僕らもありましたね。
村中　アニメ化して「全然違うじゃん」って言われるのが怖かったんですね。紙の上ではああいう形になりましたけど、メディアを変えて同じようなことができるのかどうか全く見えなくて。どういう構成になるのか、具体的な部分が決まっていない状態でアニメ企画の打ち合わせは始まっちゃいますし。

「愛●版」はコラージュです！

――それでフタを開けたらあのようなアニメになっていたと（笑）。
村中　すごいですよね。この3年を振り返ってみると、元の『もえたん』に関わってきたスタッフとは色んなことをできましたし、本とかCDとか、僕らがよく知っているメディアではやりたいことをやってこられたと思っています。でも、そのさらに先を求めていくのだったら、他のメディアで、他の才能を持つ方に思いっきりやってもらうのもアリなんだな、と。こちらから要求を出さずに預けてしまうことで、僕らがやってこなかった領域まで作品の可能性が広がっていくわけで。
――最近では『メガミマガジン』で連載も始まりましたね。
村中　あれも、アニメの話が始まったからですね。『もえたん』の世界を広げようと思ったら、ずっと自分のところだけで独占していては駄目だろうと。他社に版権を開放するのは、むしろ歓迎していくべきじゃないかって。
――自分の娘をよそに預けて、育ててもらおうと。
村中　やっぱりね、家に置いて引きこもりになっても困るんで、外で彼氏や友達を作っていくべきなのかもしれないと。原作関係者の間でも、そういう意見が出ていましたし。
――娘を売り飛ばしたわけじゃないと。地上波デビューしたら、育つどころか身長が縮んじゃいましたよね（笑）。
村中　原作のときは、僕は等身を高くすべきだって主張していて。絵描きさんは低くしたくてしょうがないのを「もうちょっと高くしてください」って。でも、アニメのスタッフは全く逆に判断なさったようですね。
――編集者が一生懸命伸ばしていたのが、手を放した瞬間にパチンッと縮んだと（笑）。
村中　そうなんですよ。びっくりしましたよね。もえたんのビジュアルについて、僕はそこくらいしか貢献してなかったですし（笑）。そもそもラフのチェックでも頭身や、「ド○・○ジ・○首はナシよ」以外のキーワードを発したことがないですからね。これは絵描きさんやデザイナーさんを完全に信頼していたわけですけれど。
――その3原則がことごとく踏み越えられていませんか（笑）。
村中　一応アニメの方でも、各社の方々が集まったピカピカの大会議室で「○テとス○はなしでいきましょう」というコンセンサスを取ってあるんですね。僕は今でも、その描写はなかったと認識しております。
――じゃあ、いわゆる規制ナシの「●知版」はコラージュだと（笑）。
村中　ええ、マッドですよ。誰だよ、ここに影を付け加えたのは、みたいな（笑）。

3年を経て新しいフェーズに

——最初、アニメを見られてどう思いました？

村中　僕はアニメの制作現場とは距離を置くように心がけていたんですね。原稿や草案をチェックして、感想を言ったり修正の提案をしたりするのは生業（なりわい）として日頃からやっていることですけど、それをやっちゃって、アニメのスタッフさんたちが萎えるのを懸念して。だから少し離れたところからなりゆきを見ていたんですが、やっぱり感動しちゃいましたね。動いているよ！って。

——でも等身縮んでいるよな、とか。

村中　ですね。あれ？　なんか小っちゃくなってない？って（笑）。

——この対談には「●女」ってキーワードは出てきませんからね（笑）。

村中　はい、何のことやら。あーあー、聞こえない。まあ実際は、絵が動く前に資料や線画とか、ものすごい枚数の監修資料が回って来ているんです。だから動画を見た時点で、絵に驚くということはないですね。むしろ資料で慣れてしまっているぶん、これを初めて見た人の目にはどう映るのか分からなかったりします。

——等身を伸ばしてきた、いわば『もえたん』の良心である村中さんが外れた結果がアニメ版なんですよね。

村中　そうですね、エロ表現の自重と等身の維持に限っては、良心だったという自負がありますね。これは胸を張って言えます。

——良心回路が外れて、皆さん幸せになりましたよね！

村中　なんだか僕が悪いことしてきたみたいな言い方ですね！　まあでも、アニメ化にはフェイズが変わることの意義があった方がいいと思うんですよ。本を読んでいただいた人口のさらに一部にターゲットされたものではなくて、ターゲットをちょっとズラせばお客さんのトータルが増えるという意味で。おそらく頭身が低いのが好きなんですよ、アニメのスタッフは（笑）。でも、それでいいと思うんです。そういう人がやることで、新しい側面が付け加わったんじゃないかな。

——今までは全国17万人の受験生しか読んでなかったのが、受験を諦めた人とか、受験が遠く過ぎ去った人がかじりつきで見ていますからね。

村中　そんなの初耳ですよ。それは洋泉社に内容証明で問い合わせたいですね、根拠はあるのか？　って。

——すいません、あれは純粋な受験アニメでした！　ってそうなんですか？

村中　さあ…（笑）？　ただですね、本をリリースしたときは、『もえたん』に関する話題といえば、かなりの部分が英語についての批評だったんですね。英単語帳として「役に立たない」とか「ふざけるな」とか。あれを許すか許さないか、みたいな賛否両論があったわけです。でも、今回のアニメには、そういう批判がほとんど向けられなかったのが印象的でした。原作が直面したような種類の批評は少なく、純粋に作品の面白さで勝負できているみたいで。その点については、本が出た直後ではなくて、この時期だったのが良い方に働いたのかな？　と感じましたね。

——ここ3年で『もえたん』が「英単語帳」の一変種じゃなく、『もえたん』というジャンルだと世間に認知されたわけですよね（笑）。

村中　個人的には、受験物と「萌え」と掛け合わせるネタって、一発芸みたいなところがあったと思うんですよ。で、ひとつのネタの披露としては、一応の使命を果たしたのかな、と。でも、キャラクターの可愛さやPOPさんの絵とか、萌えとしての要素は現在まで残っていて。それは一発芸のように賞味期限が切れるも

のではなく、積み重ねていくことができるかもしれない。だから受験物からキャラクター物にシフトしたのかな、という気がしますね。

――ほんとに「実用書×萌え」という形式は定着しちゃって、いまや海兵隊員まで萌えと合体していますからね（笑）。

村中　実用書と萌えイラストがハイブリットされることの面白さだけ取って言えば、ひと通り行き渡ったということで。

――最後にとんでもない等身バクダンをさく裂させてと（笑）。

村中　どうなんですかね？　やっぱり漫画にしても面白いですし、これからまた伸びしろがあるといいなと思っていますけどね。

パロディをめぐる空気が変わった

――本当に『もえたん』を巡る文脈も変わりましたし、あのアニメを流していい世間というのも凄いフリーダムになりましたよね。それこそ『School Days』の「Nice boat.」に食われなかったのは『もえたん』の愛●版ぐらいじゃないですか？

村中　いや、何の競争だか分かんない話ですよね（笑）。失礼な！

――どっちも学園ものってことで。

村中　『さよなら絶望先生』や『シグルイ』も同じクールでしたっけ？　どれも「アニメ化すると思わなかった」系が並び立ったわけで、やっぱり時代の空気を感じましたよ。ジャンルは違いますが、ああいうことをマスのメディアであえてやる意志を、僕はものすごく格好いいと感じますね。そういう作品と同じ時期にアニメ化を迎えたのはとても光栄なことですし、そういうタイミングだったのかなって。

――1年も3ヶ月×4クールあるというのに、なんでこの時期に集中したのか不思議ですよね（笑）。

村中　持ち札の残りが、出せば敵も味方も滅びるようなきわどいカードばかりだったんですよ。そしたら伏兵の『School Days』が発動してしまったという（笑）。

――前期があまりに壮絶な殲滅戦だったので、次のテーマはどうしようか？　というアニメ雑誌としては頭が痛いところですけどね（笑）。

村中　たしかに。あのクールは、この原作がアニメになるのか？　というサプライズが多いクールでしたよね、『もえたん』も含めて。

――緑のボールをキャベツと言い張るアニメも笑って許すぐらい、視聴者の懐も広くなっていますよね（笑）。そういうのもあったから、『もえたん』のクォリティに拍手喝さいだったのかなと。

村中　うち（『現代視覚文化研究』）はキャベツを載せましたよ。『オトナアニメ』さんは何やっているんですか？　とアオっておきます（笑）。

――まぁ、こうしてDisり合うアニメ雑誌を掛け持ちしている僕（多根）もどうかと思うんですけどね（笑）。

村中　僕は広告が入らないのを覚悟しているんで、強いですよ。何でもこいですよ！……すみません、嘘です。

――スポンサーの付いているアニメ版でも、わりと好き勝手やっていますしね（笑）。

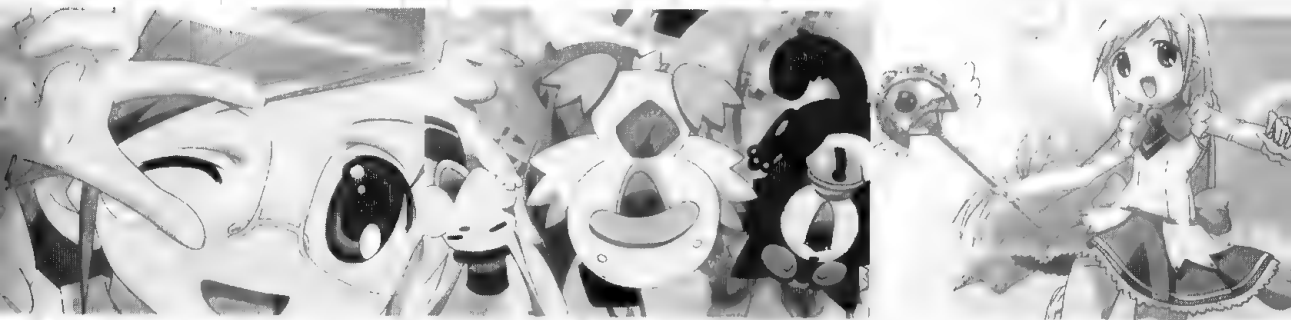
村中　ああそう、『もえたん』はパロディが満載なので、3年前だとアニメ化は難しかったんじゃないですかね？　その後ですよ、明らかなオマージュやパロディが世の中に増えてきて、同人的な笑いというか、分かってる人だけが「ああ、あの名場面やセリフね」と面白がる視聴スタイルが馴染んできたのは。そういうアングラな匂いがする表現は、当時と

してはすごく過激だったと思います。

――アニメ業界の空気が、そういうことに大らかになってきていますよね。

村中　パロディに関する表現コードが変化したというか、フィルターが甘くなったのは、何がきっかけだったんだろう？

――シャフトさんの『ぱにぽにだっしゅ！』（05年）前後じゃないですかね。新房監督に「なんでパロディが多めなんですか？」とお聞きしたら、『うる星やつら』のモブシーンで、いろんなキャラが出てたのが好きだったと。ああ、80年代が21世紀を引っ張っているんだ、とヒザを叩きましたよ（笑）。

村中　あとガイナックスというか『DAICON』的なパロディですかね。『もえたん』の本を作っていた頃は、ちょうど『ナースウィッチ小麦ちゃん』に「2ちゃんねる」のモナーが出たりしただけで世間が大騒ぎしていたときですよ。そのぐらいアニメはネットの方を向いてなくて、「あれ○○だよね」というファンによる解析行為を前提としてなかった。「アニメというのは、一人で部屋にこもって見るものだ」みたいな考えから、アニメはみんなで語って盛り上がれるものという考えに移ったのかな。そういう流れの中で、『もえたん』の原作が目指していた面白さも、パロディ精神込みでアニメ化できる雰囲気に変わりましたよね。

――そういう意味でも、この07年にやるべき作品だったんでしょうね。

村中　そうですね。それぐらいの時代の推移があって、ようやく他のアニメやコミックやゲームとか、みんな同じものを見てきたよね、っていう目くばせが散りばめられた物作りが表に出てきたと思いますね。

――あと、割と濃いネタを出しやすくなりましたね。版権の関係者さんを前にしては言いにくいんですが、やはりニコニコ動画の登場もあって。

村中　だって僕、『もえたん』のアニメを見て、みんなが「パロだ！」って騒ぐのに分からないのがいっぱいありましたもん（笑）。こんな分かりにくくていいの？　みたいな。

――このごろはニコ動で若い人たちが「何これ？」って聞いたら、もっと上の世代がこれはこうで、とレクチャーしてくれるんですよね（笑）。

村中　ファン同士が対話をするという前提で作品を作っているフシがありますよね、深夜は。元々『もえたん』はネット中心に生活しているおたくな人向けに思いっきりチューニングしているんで、周波数が今のアニメと近い感じなんじゃないですかね。

パロディ“する”側から“れる”側に

――よその作品をパロディしてた『もえたん』がメジャーになって、逆に他のアニメや漫画でパロディされていますよね。『ハヤテのごとく！』とか（笑）。

村中　ああ。あれは描いて頂いて、すごく嬉しかったですね。漫画の中でも、あーくんがチラッと出ていたりするんですよね。アニメは監督さんが一緒（同じ川口敬一郎氏）だから多いのかもしれないですけど、ハヤテが勉強するぞ、って『もえたん』を手にしたら、ナギが「その参考書では絶対に受からないと思うがな……」と突っ込んでいたり（第13話『夏を制するものは受験を制するらしいっすよ』）。お引き立て頂いて感謝ですよ。当然、そういうのがあった翌日には、うちの会社でも話題になっていますね。「ハヤテに出てたぞ」って、みんなうれしがっています。

――アニメの方では虹原いんくと黒威すみが、ハヤテのクラスにいたり

しますよね。

村中　え、本当ですか？　全然知らなかった、やっぱいなぁ。僕ね、ずっと家でネットゲームやっているので、あまり見てないんですよ。ずっと戦争やったり、ダンジョンにこもったりしているんで、最近あまりアニメも見れていないんですよ。

――どこかの長期●載しているマンガ家ですか（笑）。

村中　そうそう、あの人とはたしか世界が違うんじゃないですか？　彼はヴァナディール（『ファイナルファンタジーXI』）でしょ。僕は……（20分ほどネトゲ談義が続く）もっとネトゲのこといっぱいしゃべりたいんですけど駄目ですかね？

――（オトナアニメ編集）駄目です！　そこから無理につなげると『もえたん』のゲーム化やネットワーク対応はないですか？

村中　原作本の打ち上げのときに盛り上がった企画があります。『もえたんオンライン』を作って、バーチャル秋葉原で『とらのあな』に並んだり『アニメイト』に並んだりするゲームはどうかな？　って。末広町の交差点の先にはいきなりビッグサイトと武道館があって、声優がコンサートしたりしているんですよ。でも、どこにも（単語帳の）"たん"が入ってないという。そういうオンラインゲームの企画構想にご興味のあるスポンサー様がおられましたら、ひとつご検討いただけますと。

■DVD
TVアニメ
『もえたん』

DVD Lesson 1～5
好評発売中！

6,090円（税込）
発売元：
バンダイビジュアル

ギリギリに勝ち組？

――アニメも一段落しましたが、今後『もえたん』はどう展開していくんでしょう？

村中　08年1月発売の『現代視覚文化研究』の2号で、コミック版（『もえたん ～Magical Busters, please save the world!～』／『月刊ゲームラボ』07年8号から、4号連続で付録に）の最終回をやります。

――おお、4回連載の予定が急遽1話延長され、ついに完結！と。

村中　08年の2月ぐらいにコミックスも出したいんで、一応は僕の担当している仕事は続いています。あとは電撃さんのコミックとか、『メガミマガジン』さんのビジュアルブックとか。

――最近流行っている実写版にしたりしないんですか？

村中　あるといいですね。やるとしても、僕がやっていう話ではないでしょうけど（笑）。でも実写版でホンモノの17歳が演じたら、みなさん失望されるんじゃないですか（笑）

――最後に夢のない話をしますと、ぶっちゃけＤＶＤの売り上げはどうですか？

村中　（メモを見ながら）あまり数字には詳しくないんですが、ちょうど面白いくらいなんじゃないですか？　これより少なかったら寂しいけど、これより売れたら笑いが止まりません、みたいな（笑）。逆に言えば、今期ではっきり『もえたん』より売れてるタイトルは、文句なしの勝ち組でしょう？　例えば……。

――えーっ（某作品を）これって売れているんですか⁉　今期の評判良くないのに。

村中　みんなの失望とは必ずしも一致しないんですね。アニメのね、なかったことにされちゃった方の『○○』もＤＶＤのセールス自体は悪くないらしいじゃないですか！

――（オトナアニメ編集）これ以上は本当にあぶない話になりそうなのでこの辺で！（そそくさと片付けをしながら）ありがとうございました！

— otonaanime —

Readers

あけましておめでとうございます！
お手伝いのナラです。
お正月は『じゃりんこチエ』のビデオを見ながら花札する習慣があります。
でもテツの大好物の赤福はもう食べれないんだなあ……。
皆さんにとって楽しい1年になりますよーに！
今年もよろしくおねがいします！

■初めて本誌を購入しました。一般向けのアニメ誌と違い、やはり大人視点の感想やインタビューなどがあってとても魅力的でした。大人として気になっていたアレコレ（下的な意味で……笑）が記事になっていたりして有難かったです！ 次号も購入したいと思いますので頑張ってください。（北海道・山本春香・23歳）

――ありがとうございます！ 下的な意味だなんて……イヤラシイ!! 詳しく聞かせてください！ これからもいろいろ大人の視点で掘り下げた記事を作っていきたいと思いますので、よろしくおねがいいたします。

■社会人としてのオトナのためのアニメ雑誌になってほしい。今の私には『グレンラガン』第3部のロシウの懊悩が痛いほどわかります。『機動戦士ガンダム』も、当時（浪人生）の私には嫌な奴と思っていたブライトさんが今では最も感情移入しやすくなっています（特にアムロからガンダムを自分で動かせばいい、と言われたときなど、「ダイターン3をプレゼントして」と変な応援をしてしまいます）。（愛知県・井澤栄二・47歳）

――どんなアニメでも、感情移入しやすいのは意外と主人公ではなく、サブキャラだったり、はたまた敵キャラだったりするんですよね。そこもまたおもしろいアニメの魅力ですよね！

■「さらたね談」にて『スクールデイズ』をこきおろしてましたが、現実にあぁいう男女っていいません？ 確かにTVで放送するのには非常に不適切な内容だという意見には賛成です。ただあの内容を反面教師として、適当で安易な気持ちは人を傷つけると若い人には感じてほしいです。もっともあのラストはTVシリーズ始めたときから決まってたそうですが……。（東京都・平野由貴・35歳）

――あまりこの件について深くは語れませんが、とりあえず個人的意見としては、「そんなことしないで、みんなカメハメ波の撃ち方を練習しろ！」と思いましたね。私の時代はそんな感じでしたよ。……伝わりにくいですよね、スイマセン。とにかく楽しくアニメを観てほしいと思ってます。

■初めて買って読んだのですが、思っていた以上におもしろかった!! 声優さんのインタビューはよく読むのですが、製作スタッフさんや原作者さんの長いインタビューはあまり読んだことがなかったのです……（汗）。なぜ「この作品に関わったのか」とか「製作するときにやっている細かなことetc…」などが読めてたのしかったです♪（広島県・池田恵里・22歳）

――ありがとうございます！ これをキッカケに、そういう裏の部分にもどんどん目を向けて楽しんでもらえると嬉しいです。

少女マンガ読みとアニメとある違和感

人口統計によれば、現代日本で一番人数が多いのは昭和48年生まれくらいの年頃だそうです。有名人で言うと宮沢りえ。ガンダムを語らせると尊敬に値するツッチーの「花の47年組」とかなんとか最近言われる芸人は、その多数派の世代に入る。ペ・ヨンジュンとかキャメロン・ディアス、木村拓哉も72年生まれである。そのくらいの年の人間、とくに女性のマンガ好きにとってCLAMPと高河ゆん、それに日渡早紀は神のごとき

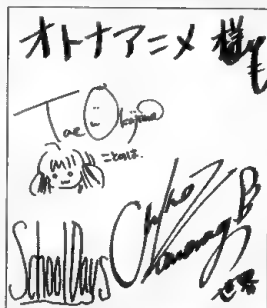
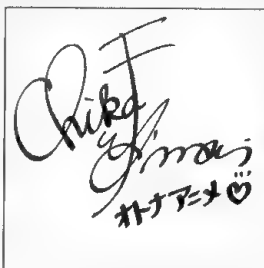
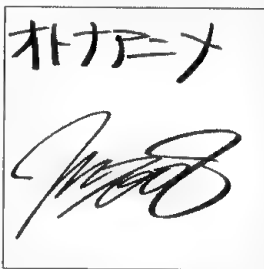
人たちである。80年代の終わりに、「ふつうの女子」にとって、オタクでいることは絶対に公言してはならない秘密だった。だって恥ずかしかったんだもん。世間がオタクであることを認めてくれない風潮があり、自分がオタクであることを認められない未熟さがあった。マンガは好きで好きで仕方がないのだが、なんとなくそれを語りあう人を周りに持たなかったので現代になってそういうのを語る人ができて（21世紀最高！である。）「高校のときに好きだった漫画家は誰？何？」と言う話になるとまず出るのが『東京バビロン』であり、『アーシアン』だったりする。『ぼくの地球を守って』は今読んでも泣ける。この前ラジオで宇多田ヒカルが、読んだと言う話を流していてすごくびっくりした。それでやっと『フリーダム』や『エヴァ序』がすとん、と腑に落ちた。CLAMPや高河ゆんの何が好きだったか、今もぶっちぎりで、すばらしいクリエーターだと思うのだが、思春期の人間の思い込みの強さを内包してもまだあまりある想像力というのがひとつある。そしてその思い込みを、20年以上維持できるということ、それがまず才能である。どれだけの努力をしたらそうなれるのかと思う。ことばはいくらでもあるが、そういう「思い込み」あるいは「内的イメージ」の強さ。それを受け止める方には、いい作用も悪い作用もある。思い込みが強すぎて、社会生活で必要とされる「何か」を損なうことがあるかもしれない。それでも、一つの逃げ場として、ある時代の、ある年代の、想像力の避難場所として、自分を認められない若い人たちの、ネットとか同人とかそういう手段を持ちえなかったちょっと前の普通の子ども——それが私だ、たちの思い込みの遊び場がCLAMPであり高河ゆんなのだ。だから、CLAMPが『コードギアス』、高河ゆんが『ガンダム00』のキャラデザをすることに、私は違和感を持った。この二人は自分の一部、といったら言い過ぎだけど、昔の恥ずかしい日記の一部のような存在なのだ。青春の一ページなのだ、甘酸っぱすぎるのだ。それがここんところ、深夜とか土曜の夕方、ロボットと一緒に飛んでやがる。げえっ、である。悪い意味ではないのだがものすごく恥ずかしくて、すごくびっくりして、ううん、いいかな、と思ってしまった。その違和感こそが制作者の意図ならばそれでいい。安易に少女マンガ家（ご本人たちはたぶんいわゆる「少女マンガ家」以上のものだと思うのだけど）をキャラデザに使うことがブームなのだとは思いたくない。20年前に、士郎正宗が「機械の中の美少女」を描いて登場したことと、少女マンガ家がロボットアニメのキャラデザをすることは、やっていることは同じでも意図が違う。男性と女性が筋肉も骨格も（あるいは証明はされていないが脳内の配線も）違うように、少女マンガと少年マンガは物語が目指しているゴールが違うのだと思う。（『SILVER DIAMOND』の杉浦志保も同じことを書いている）たとえば、よしながふみはモーニングで連載するけど、本宮ひろ志とか武論尊とかは、りぼんとかコーラスで連載しないでしょう？　その差異はいったいなんなんでしょうね、と私は問いたい。少年マンガで「遊ぶ」腐女子はたくさんいても、少女マンガで遊ぶ成人腐女子は少ない。作品のなかに、キャラの外見に、すでに作者の意図が存在しているから、想像の入り込む隙間を見つけるのが難しいのだ。そういう難しいことをさらっとやってしまった『コードギアス』が「うまかった」のは、人間のキャラだけではなく、物語のもつ世界観と、とにかくずばぬけた脚本の巧妙さが、もっと大きい枠組みを目指して組み立てられていたからではないか。制作者が意図していなくても、才能のある、あるいは人気のあるマンガ家のキャラのなかに、マンガ読みは物語を読み取る癖がある。『サクラ大戦』や、『キノの旅』だってそういう仕掛けの中で居場所を確保してきた作品ではないだろうか。違和感というと本当に偉そうだ。が、高河ゆんについては私は『ガンダム00』の1話を見るまで、彼女がキャラデザだとは気づかなかった。デザインはアニメ全体の一部でしかないのだと思う。だからこの違和感がどこに行くのか、見ておきたくて、しばらく目が離せない。（静岡県・和泉潤）

——毎回投稿ありがとうございます！　でも長い！　次は短めでお願いします。

サイン色紙プレゼント!

というわけで、今回もインタビューに登場していただいた皆さんのサイン色紙をプレゼント！　ご希望の方は、付属の読者アンケートはがきに希望の色紙を明記のうえ、ご応募ください。締め切りは08年2月23日当日消印有効です。ご応募、お待ちしております～。

ヒロモト森一　1名

河原木志穂×岡嶋妙　1名

藤村知可　1名

荻原聖人　1名

みなさまによる、アニメについての原稿を募集します。テーマは自由、文字数は800字まで。優秀作品は、スタート予定の『オトナアニメ』携帯サイトに掲載を予定しております。もちろん、ライターとしてのオファーの可能性もあります。原稿は、封書、あるいはEメール（otonaanime@gmail.com）までお送りくださいませ。お待ちしております！

今月号もインタビュー入れすぎました！
でも次回も懲りずにドバドバ入れます！
（テープおこし手伝ってくれる人大募集！）

そろそろアニソン特集やります！
（いつも考え中）

さらなる絶望を！『俗・さよなら絶望先生』
同時に特集は怖い？『ハヤテのごとく！』
気になります！『BAMBOO BLADE』
どこまでも追いかける!?『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破』
世界観を完全チェック！「PERSONA」
高視聴率を続ける「ノイタミナ」とは？　以上、あくまで予定

激烈連載！　山本寛監督！　ウエダハジメ先生！　三条陸さん！
監督！　声優！　芸能人まで！
充実ロングインタビュー！

というわけで、
『オトナアニメ』Vol.8は
08年春（ぐらいに）発売予定!!!

新番組

©2006 CLAMP・講談社/アヤカシ研究会

xxxHOLiC

×××ホリック

CLAMPが放つパラレルワールド再び！

あの夢幻夜想、ふたたび！　05年の『劇場版xxxHOLiC　真夏ノ夜ノ夢』で話題を呼び、テレビシリーズでもそのゴシックな世界観と、斬新なレイアウト、そして圧巻の美術で話題を呼んだ『xxxHOLiC』の第2シリーズがいよいよ放送される。

物語は、この世のものではないアヤカシを「視る」力を持ちながら、それをどうすることもできずに、苦労ばかり背負いこんでしまう高校生・四月一日（わたぬき）君尋が、何でも願いを叶えてくれるミセの女主人・壱原侑子のもとに持ち込まれる事件に巻き込まれていく、というもの。

原作は、女性漫画家集団CLAMP。「この世に偶然などない、すべては必然」という宿命論に貫かれた世界観のなかで繰り広げられるのは、人間の心の深淵を覗き込むような、和風ホラー。そう、アヤカシを呼び込むのは、人の心の奥に潜む「闇」そのものなのだ。

しかし、侑子の力は万能ではないし、願いを叶えるにはそれ相応の「対価」も支払わなくてはならない。そのため、結末は時として残酷なものになる。ただのファンタジーで終わらない、「いま」目の前にある現実とリンクした物語になっているのは、そのためだ。ただし、この物語に満ちているのは、息の詰まるような閉塞感ではない。まず、掃除・洗濯・料理と、家事ならなんでもこなすくせに、とにかく要領が悪くてちょっぴりヒステリーな四月一日と、彼をアゴで使う女王様な侑子や、愉快なアヤカシたちとの日常。また、四月一日とは対照的に、アヤカシを寄せ付けない力を持っている無口な大食いキャラ・百目鬼（どうめき）静とのコミカルなやりとりも大きな魅力となっている。

監督は、第1シリーズと同様『おおきく振りかぶって』『くじびきアンバランス』の水島努、制作はProduction I.G。非常に等身が高くデフォルメされたモダンなキャラクターデザインは黄瀬和哉。脚本は、横手美智子とCLAMPの大川緋芭が担当する。

華麗に描き込まれた世界で、イキイキと動くキャラクターたちが巻き込まれる、ちょっとフシギでせつない百鬼夜行に、もう一度出会える日を楽しみにしたい。

（文／上田繭子）

新番組

図書館戦争

【としょかんせんそう】 LIBRARY WAR

スタッフ
原作：有川 浩（「図書館戦争」「図書館内乱」「図書館危機」／メディアワークス刊）／監督：浜名孝行／シリーズ構成：古怒田健志／キャラクター原案：徒花スクモ／キャラクターデザイン：中村 悟／色彩設定：片山由美子／美術監督：池田繁美／アニメーション制作：プロダクション I.G

図書館で繰り広げられるアクション×ラブストーリー

舞台は2019年、公序良俗を乱し人権を侵害する表現を取り締まる「メディア良化法」の成立から30年が経った日本。そんな言論の自由を無視する法律への対抗措置として「図書館法」が成立され、あらゆるメディアを保護するため武装化した各地の図書館は、良化特務機関との永い抗争に突入していた――そんな殺伐とした世界観ながら、『図書館戦争』という物語の主軸として繰り広げられるのはこそばゆいような恋愛（未満）モノ。

主人公の笠原 郁は高校生の時、良化特務機関の検閲から救ってくれた図書隊の防衛員に憧れ、図書隊員を志す。

そんな憧れの図書隊員への純粋な思いと、常に反目していた教官であり、上官の堂上 篤への思い――直情型の女の子の感情がこれでもか、と詰め込まれている。そんな今時絶滅してしまったのではないかと思われるほど稀有な存在である「直情型の女の子」が主人公だが、しっかりと今（現代）の女の子の声を代弁しているのでは、と思う。さまざまな現実に向き合いながら、間違っていることは許せない、そんな誰しもが持っていた思春期の素直な思い――それはいつの時代でも普遍的なもの。

さらに取り巻く世界の矛盾と、人々の優しさに包まれながら成長していく姿は、定番と思いながらも引き込まれてしまうのだ。原作では完結しているが、どこまでアニメ化されるかも楽しみなところ。

制作は『攻殻機動隊 S.A.C.』シリーズで堅実な作りに定評があるプロダクション I.G「9課」。監督は『テニスの王子様』で注目を集めた浜名孝行と、それだけで期待が膨らむが、フジテレビのノイタミナ枠なのに、戦闘シーンが盛り込まれたアニメが登場というのも楽しみの一つ。女性がターゲットのアニメ枠でどのように受け入れられるのか？ という点にも注目したい！

（文／編集部）

新番組

Yes! プリキュア5 GoGo!

プリキュアがさらにパワーアップ！みてみてみてね！

04年の『ふたりはプリキュア』以降、変身少女アニメのなかでも煌びやか、かつ武闘派？ なイメージで人気を誇る「プリキュア」シリーズ。第4弾となった前作『Yes！ プリキュア5』は5人に増強されたプリキュアや美男子キャラの登場と、さらに幅広い層へ届く内容となった。そんな「プリキュア5」の正統な続編がこの『Yes！ プリキュア5 GOGO！』。

前作は主人公である夢原のぞみたちプリキュアが、邪悪な組織ナイトメアによって滅ぼされたパルミエ王国を復活させるべく奔走していく物語だった。今回は失われた楽園キュアローズガーデンを新たな組織エターナルの手から救うために、プリキュアたちがキュアローズガーデンへの鍵を探していくストーリー。毎度プリキュアたちに寄せられる手紙によって徐々に真相へと近づいていくという、従来よりも謎解き要素が増えた印象だ。

そしてプリキュアたちだが、今回は進級や卒業によるメンバーの入れ替えもナシというところでひと安心。とはいえヴィジュアルは大幅に増強されており、変身や必殺技などエフェクトのパワーアップも大いに期待したい。

一方、新キャラとして発表されているのが、のぞみと同い年の少年シロップ。ルックスはやんちゃな美少年といったところで、ココ＆ナッツのイケメンコンビに割って入っていくのはもちろんのこと、その一方でどうやらのぞみに淡い想いを抱いていくようで、のぞみとココとの関係にも大きく影響していきそうだ。

さらに、謎の新キャラクター「ミルキィローズ」の存在も気になるところだ。はたしてプリキュアたちのライバルなのか、見方なのか!?

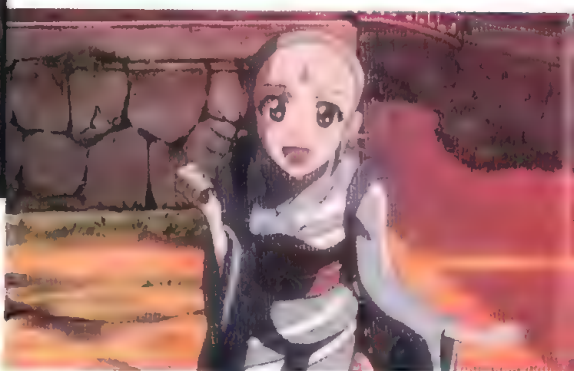
前作では、希望（プリキュア）と絶望（ナイトメア）というイデオロギー闘争が大きなテーマとなり、終盤では夢を実現させることで得る弊害にのぞみたちが苦悩していくシーンも数多く見られた。新システム、新キャラを迎えた「GOGO！」で、そういったテーマがのぞみたちにどう影響していくのか、という点も大きな見どころとなるだろう。単なる女の子向けアニメでないズシンと来るその重さを、新シリーズでもみてみてみてね！

（文／澄川龍一）

凄く愛情を持てたキャラクター、
ソラは今でも大切な存在です

藤村知可

INTERVIEW

ソラ SORA

大江戸ロケット

女優/タレントの世界から、『大江戸ロケット』のおソラさんさながらに声優の世界へ舞い降りた藤村知可。『もっけ』、『ねずみ物語～ジョージとジェラルドの冒険～』などでも注目を集める彼女だが、その経歴とは裏腹に、実はオタクで霊感体質！？　そんなの反則！　魅力的すぎます！

聞き手・文/冨田明宏
撮影/長谷川太郎

好きだったアニメの声優で大抜擢に緊張しました！

——元々はドラマや映画で女優として活躍されていた藤村さんが、声優のお仕事をやることになったきっかけからまず聞かせてください。

藤村　もうずいぶん前の話になるのですが、『Paradise Kiss』のオーディションに、当時所属していた事務所の勧めで参加することになったんです。原作者の矢沢あいさんが大好きなので意気込んでいったのですが、結果はあっけなく落ちてしまって。でもその時、音響監督の三間（雅文）さんが私の声を覚えていて下さって、『IGPX』と言うアニメで呼んでくれたんです。それがきっかけでした。そのあと、『NANA』と『ポケモン』に、それぞれ出させて頂いて。

——そのあと、『大江戸ロケット』ですよね。やはり、マッドハウスさんと三間さんとの出会いが大きかった、ということですか？

藤村　とても大きかったと思います。私自身、昔からアニメが大好きだし、ナレーションとかも含めて、声を使ったお仕事に興味が凄くあったんです。でも、もうデビューして13年くらいになるのですが、今まできっかけもチャンスもずっとなくて。マッドハウスさんのアニメと、三間さんとの出会いで、自分のお仕事の幅を広げるチャンスができました。転機でしたね。

——実際にアニメの声優をするようになったわけですが、女優として演じる部分との違いを、何か感じていますか？

藤村　やはり、身体を使った演技が出来ない難しさですね。演じる役のイメージや思いが、声でしか表現できないので、もっと難しくて、大変だなと思いました。『IGPX』で、初めてアフレコの現場に言った時に、「声優は職人芸なんだ！」と痛感して、感動したんですよ。「こんなに凄い人たちがいる業界なんだ」って。そう思ったら、もっと興味が湧いて、もっといろんな役をやってみたいと、思うようになりました。

——キャラの動きの尺内で演じるという部分も、新しい経験だったかと思いますが。

藤村　今はもう慣れましたが、最初はもうパニックで！　決められた尺内で最大限の演技をしなければいけないということは「私の感情はこうで、ああで……」なんて考えていては、全然お話にならないんですよね。

声優の難しさを思い知らされました。

——今まで演じられてきた役の中でも、やはり『大江戸ロケット』のヒロイン、ソラ役が重要な位置を占めていると思うのですが。

藤村　そうですね。まだ経験の浅かった私には大抜擢だったので、毎週収録するたびに得るものや、ぶち当たる壁があったんです。吸収しながら、壁を乗り越えながらアフレコをしたあの期間は、ありきたりですけど、凄く勉強になりましたね。それに、山寺（宏一）さんや朴璐美さんのような、大ベテランのみなさんの中でやらせて頂けたことが、私にとっては財産です。あとやっぱり、毎回凄く緊張しました。女優をやっていた子が突然入ってきて声優をやっています、という風に見られてしまっては、作品や共演者のみなさんに失礼だと思って……。なので、家に帰ったら出来るだけ沢山のアニメを見たんです。元々アニメは好きなのですが、それぐらいしか勉強する方法を、当時は思いつかなくて。

——僕は、藤村さんご自身の境遇が、ソラに似ていると思ったんですよ。

藤村　本当ですか？

——ええ。元々実写の世界で活躍されていた藤村さんが、右も左も分からない声優の世界にやってきて、いろいろな困難を乗り越えながらも、メンバーたちやその環境に、徐々に慣れていく、という部分ですね。

藤村　言われてみると確かにそうですね（笑）。あとソラの天然具合も、人が言うには私そのまましくて（笑）。凄く愛情を持てたキャラクターだったので、ソラは今でも大切な存在です。

ソラさんを演じることで宝ものが増えました

——元々が劇団☆新感線の舞台作品ですが、演じる上で舞台を意識した部分はありましたか？

藤村　本当に偶然なんですけど、私、劇団☆新感線の大ファンだったんですよ。でも、たまたまこの作品は見てなかったんです。一応事前に舞台のビデオを頂いたのですが、それもあえて見ませんでした。というのも、私って凄く影響を受けやすいんですよ。舞台では奥菜恵さんがやられたソラですが、その印象が残ってしまうと、新しくアニメで作らなければいけないキャラクターに、必ず影響が出てしまうと思って。だから、自分の役が自分で掴めるまでは見ないでおこうと思ったんです。それに、台本を渡されて、初めてストーリーを知ってソラを演じた方が、この役の場合はリアルだと感じて。だから結局、最後までそのビデオは見ませんでした。私の感覚でおソラさんができたので、かえって良かったのではないかと思っています。

——一番印象に残っているシーンは？

藤村　第1話を収録した初日の事なのですが、緊張しすぎちゃって、居残りさせられたんですね（笑）。アニメのアフレコ初日はいつも緊張しすぎて、パニックになって覚えてない！　なんてことも多いのです。でも、最後に花火を見上げて「花火か……」というシーンがあって、そこだけは凄く鮮明に覚えてます。

——確かに、第1話の象徴的なシーンですね。

藤村　そうですね。その後の物語の中でも大きい軸になるものだし、初めておソラさんが降りてきて、人間の姿になって登場するシーンでもあったので、一番印象に残っています。

——なるほど。あと、若本規夫さんと共演できたことが嬉しかったと発言されてらっしゃいましたよね。ファンだったんですか？

藤村　はい（笑）！「すべらない話」が私は凄く好きなのですが、その時の若本さんのナレーションの方が、「どの〝すべらない話〟よりも面白い！」と思っていたんですよ。

——（笑）。

藤村　こんな個性的なナレーションを演じられるって、本当に凄い！って。1回目の収録の時にたまたま山寺さんとその話をしていたら、「あの

人が若本さんだよ、分かってる?」みたいなニュアンスで教えてくれて(笑)。私はもう「これは大変だ! アナゴさんだ!」と思って、ご挨拶させて頂いたんですよ。それからしばらく後、若本さんが「藤村くん、これ」と言って、なんと「すべらない話」の原稿を下さったんです! それが若本さんから頂いた唯一の品なので、我が家の家宝として大切に保管してあります。

——それは良い話過ぎます(笑)。先輩の声優さんたちから、何かアドバイスは受けましたか?

藤村 とにかく「落ち着きなさい。緊張しなさんな」という感じでしたね。私ってテストではちゃんと出来るのに、本番だと思うと急に緊張しちゃうんですよ。「テストでは出来るんだから、落ち着いて! 大丈夫だから!」って言われるのですけど、本番になってライトが変わった瞬間に、肩に力が入りすぎちゃって。「落ち着きなさい。ゆっくりしゃべっても大丈夫だよ」って、三間さんや先輩方からも言われました。

——その初々しさから段々と成長していく藤村さんの魅力も、『大江戸ロケット』では素晴らしい演出になっていたと思います。あと何より、声の不思議な雰囲気がソラにピッタリなんですよ。

藤村 嬉しいです。実は先日、絵師頭取だった吉松孝博さんからお手紙を頂きまして、そこに「おソラさんは藤村さんがやったからこそ成立したんだと思います」という、お褒めの言葉が書いてあったんです。一座頭取だった水島精二監督からも同じようなことをおっしゃって頂いたので、本当に頑張って良かったと思いました。

——それは素晴らしいことですね。さて、現在『大江戸ロケット』のDVDシリーズがリリースされていますが、改めて藤村さんから本作の魅力を聞かせてください。

藤村 最近のアニメって、凄くメンタル面を強調して表現するような作品が多いように私は感じていたのですが、『大江戸ロケット』は、もの凄くストレートです。気持ちが真っ直ぐで、伝えたいことも凄く分かり易い。なので見ていて、心からスカッとするアニメだと思うんですよ。何でもありのノリでテンポも良いし、笑いの要素も一杯あるから、家族で楽しめる作品でもあります。あとはやはり、アニメだからこそ出来た演出も沢山あると思うので、劇団☆新感線のファンのみなさんにも、見て頂きたい作品ですね。

ふしぎ発見で不思議体験 『もっけ』はリアルです

——では次に、現在放映中の『もっけ』のお話を。飯塚信乃役で出演されていますが、原作は読まれましたか?

藤村 はい。全巻買って読みました。おじいちゃんのセリフが結構難しいんですよ(苦笑)。でも、実際にありそうだなという印象を受けました。私、割とそういう話を信じるタイプなので。

——怪奇現象とか、妖怪などですか?

藤村 はい。だから、今日家に帰って、何か見えちゃったらどうしよう! とか考えちゃうんですよ。作品自体ホラーではないのですが、あったらどうしよう……みたいなことを想像させる、ちょっと怖い要素のあるアニメですね。

——『大江戸ロケット』のソラとは全く違う役柄ですが、信乃という役をどのように受け止めてらっしゃいますか?

藤村 淡々としているけど、実は世間話の好きなおばさんキャラ? みたいな印象があったんです。見た目

も、『ちびまる子ちゃん』で言うところの野口さんというか（笑）。でも、今日収録した話では全然違った表情があって。やはり、この子は等身大の中学生なんだなぁ、って。その中で個性を出すというのが、私の技術だとなかなか難しいので、いま勉強中ですね。

——確かに、普通の女の子という役は今までないですよね。

藤村　はい。なので、私には〝普通を演じる〟ということが新しい挑戦で。今日収録した話は、信乃が主役になるような話だったんですが、そこからまた見えてきた彼女の活発な性格もあって。段々と彼女が、実は中学生らしい女の子なんだと気付いてきたところですね。恋する感情とか、そういう部分で。「あ、ちゃんと自分の気持ちを表に出せるんだ」って、彼女に対する印象が変わってくるのも面白くて。あと、舞台になっている風景が、私の実家がある岐阜県高山市とそっくりなんです。なので、世界観には入り易かったですね。

——不思議なことを信じるとおっしゃっていましたよね？　今までそういった経験は？

藤村　私、『世界ふしぎ発見！』のミステリーハンターをやったことがあって……。

——今まさにそのお話を振ろうと思っていたんですよ。やはり、エジプトのピラミッドでファラオの呪い、とか？

藤村　そうなんです！　エジプトで、もう崩れちゃったピラミッドに入ったんですね。柩ももう壊れていて、全部盗掘されてしまっていて。その棺を、コメントしながらペタペタ触っていたら、突然電球が「バリン！」と割れたんですよ。そのあと、ホテルに帰ったらお風呂場のトイレも「バリン！」と割れてしまって。「あ、これは出た……」と思って、「柩を叩いてごめんなさい！　ごめんなさい！……」って。そんなことがありました。あと、霊感とかそういう大げさなものではないのですが、私って凄く勘が鋭いみたいで、いろいろ思ったことを言うと「当たってる」と言われる多くて。友達からも「ちょっと怖い」とか言われていますね（苦笑）。あとは、ちょっと見えちゃったり、見えなかったりとか……。

——それは凄い……！　『もっけ』で言うと、静流に近い体質ですよね。

藤村　確かに。でも、私もお化けが怖いので、出ないで！　という感じなのです。そういう部分が私の中に少しあるから、尚更このアニメがリアルに感じられて、家に帰ってからも、いろいろな妄想が広がってしまって。

——このアニメを紹介するにあたっては、まさに適役とも言うべき体質かもしれません。『もっけ』は、当たり前の日常の隣に存在する怪異、という部分がポイントだと思うので。

藤村　確かに、私も危害を加えてくるものに出くわしたわけではなくて、「ちょっといるかも」と思って寒気がするくらいなので、まさに『もっけ』ですよね。

——サラッと怖いことを仰いますが（笑）、劇中でもおじいちゃんが、そういう存在は「いて当たり前だ」と言っていますよね？　自然信仰として妖怪を扱っていて。

藤村　そこがホラー作品とは違う部分ですね。目には見えないだけで、当たり前に存在しているよ、っていう部分。だから、全体的にのほほん

としています。この作品は基本的に1話完結なので、途中からでも肩の力を抜いて楽しめる作品だと思っています。人の心に付け入ってくるような妖怪がいたり、優しい妖怪がいたり、社会を風刺するような話もあったり。1話1話が凄く面白いので、ぜひ多くの人に見ていただきたいですね。

――怪異が〝見える〟ってことについて、一般社会での受け取り方も同時に描いているところが面白い作品ですよね。

藤村　そうなんですよ。凄く深いし、リアルですよね。あと、堀勝之助さんが演じているおじいちゃんが、かっこよすぎます！

――かっこいいですよね。妖怪が憑いた瑞生に対して「自分でなんとかしな」と言ったときは、只者じゃないと思いました（笑）。

藤村　でも、ちゃんと助けてくれるし、実は凄く優しいんですよ！　素敵すぎます。

――今後、声優として演じてみたい役はありますか？

藤村　男の子役がやってみたいですね。私『ドラゴンボール』世代で、『エヴァンゲリオン』が大好きなので、女性声優さんで男の子の声を当てていらっしゃる方に、凄く憧れを持っているんです。12月に公開される映画『ねずみ物語～ジョージとジェラルドの冒険～』という作品で、高山みなみさん、野沢雅子さんとご一緒させてもらったのですが、本当にみなさんかっこよくて！　あと、林原めぐみさんとも共演できて、感激しちゃいました！

――こうしてお話をお伺いしてきましたが、意外や意外、オタク的な側面も結構お持ちなんですね。

藤村　ですね（笑）。友達とカラオケ行って、〝アニソン縛り〟やっちゃいますし。「おジャ魔女カーニバル!!」とか大好きで。「魂のルフラン」とか歌われると泣いちゃうんですよ（笑）。

――想像以上にこちら側の方なので驚きました（笑）！　今日はありがとうございました！

藤村　ありがとうございました！

Profile
ふじむら・ちか

81年3月28日生まれ。岐阜県出身。特技は水泳・スキー、趣味はヨガ。主な出演作は映画『Love Letter』『バトル・ロワイアル2』ほか多数。テレビドラマでは『世界ふしぎ発見！』『ミステリーハンター』、『三姉妹探偵団』『金田一少年の事件簿』から アニメでは『NANA』『魔人探偵脳噛ネウロ』『大江戸ロケット』『もっけ』『ねずみ物語～ジョージとジェラルドの冒険～』に出演と幅広く活躍中。声優としての評価も急上昇中。

藤村知可さんDVD発売インフォメーション

DVD Release

『もっけ其ノ壱』

01「ミコシ」、02「ナガレイズナ」収録
特典DISCにはTV未放送1話収録、初回封入特典ブックレット
STAFF　原作：熊倉隆敏（講談社／月刊「アフタヌーン」連載）監督：西田正義
CAST　川澄綾子、水樹奈々、堀勝之祐、京田尚子、三石琴乃、藤村知可　ほか
発売・販売元　エイベックス・マーケティング
価格　6,090円（税込）1月発売予定
※OAは東京MXテレビ・毎週日曜23:30～ほか

DVD Release

『大江戸ロケット　vol.1～3』

最新vol.3には藤村さんの取材映像特典を収録！
各巻2話収録、映像特典、ライナーノート、全巻購入特典応募券付き
STAFF　原作：中島かずき（劇団☆新感線『大江戸ロケット』より）　企画：丸山正雄　一座頭取：水島精二　戯作頭取：會川 昇
CAST　沢海陽子、藤村知可、山寺宏一、朴璐美、釘宮理恵、若本規夫ほか
発売元　ユニバーサル・ピクチャーズ・ジャパン
販売元　ジェネオン エンタテインメント
価格　4,200円（税込）

アニメ新作情報をまとめてキャッチアップ!

NEWs Express

キン肉マン完全コンプリートDVD-BOX、超絶の内容を見よ!

KINNIKU MAN

パッケージの全貌。豪華ボックス入りのキンケシ、ミニブックも全30種類を復刻した。これぞまさにオトナ買いの醍醐味!

へのつっぱりはいらんですよ!!

TOEI VIDEO

■DVD Release

キン肉マン　コンプリートDVD-BOX

・生誕29周年記念完全予約限定生産
・TVシリーズ全184話+劇場版全7作品完全収録
・復刻版キンケシ［肌色］全418体付き
（復刻版ミニブック全30種付き）
・全ディスクピクチャーレーベル仕様
・ボーナスディスク、豪華ブックレット付き

原作：ゆでたまご（集英社刊）
発売元：東映アニメーション・東映ビデオ
販売元：東映
価格：105,000円（税込）
発売日：08年12月20日
※店頭予約締切08年7月13日

©ゆでたまご／集英社・東映アニメーション

昨年末に予約開始！　満を持しての完全コンプリートBOXは、あの頃ガキだった元・男の子なら胸が熱くならずにはいられない。友情、努力、勝利！「週刊少年ジャンプ」の魂が詰まったキン肉マンが80年代に引き起こしてくれたあの高揚感。世紀をまたいだ今もキン肉マンはシリーズが続いているが、そのすべての始まりはここにある。かつて友達と競って集めた、あのキンケシが全て手に入れられるのも特筆もの。大ヒット作だからこそ、時代の空気や気持ちをアイテムで取り戻すことができる。キン肉マンのこの完全BOXセットは、その好例といえるだろう、などという勿体ぶりはこの際、どうでもいい。ウォーズマンが！ラーメンマンが！　奴らが帰ってくる。初期テレビ放映シリーズからスペシャル版、劇場版、さらには続編の「キン肉星王位争奪編」も収録、DVD34枚組にボーナスディスクまで付く迫力だ。とりあえず額に「肉」と書いて予約！　今年冬の発売をじっと待て！

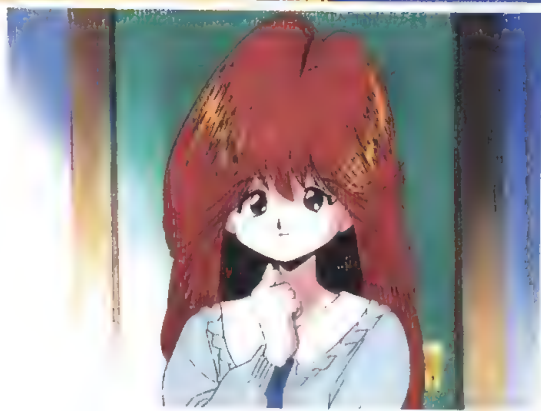
（文／編集部）

これでもかの大迫力！　キンケシ418体を復刻。キン肉マン空想バトルをついついやりたくなってしまう!?

※写真はイメージです。実際の商品とは多少異なります。
※キンケシは消しゴムではありません。
※キンケシは刻印など当時のものとは若干異なります。

ちょっとH？であったかい？江川達也ワールドを再確認！

90年からアニメ放映がスタート、視聴率は20％を超えるほどの人気を獲得した『まじかる☆タルるートくん』。『BE FREE！』と『東京大学物語』の間に、青年漫画家として、当時絶大な人気を誇っていた江川達也氏が初めて挑んだ少年漫画は、アニメになったことでさらにそのキャラクターが弾けるように動き出した。タルるート役は『ちびまる子ちゃん』でもお馴染みのTARAKO、「ほんとにこまったンガーっ」でタルるートくんを呼び出してしまう少年・本丸は高山みなみが演じることで可愛さと親近感が溢れだす。

ちょっとダメな少年が困ったときにお願いしてしまうという少年漫画の王道モチーフを踏みながらも、『まじかる☆タルるートくん』では原作者の江川氏が後に明かしているが、某有名漫画とは違う意図を持って描いていたという。『タルるートくん』は実際、少年漫画の持ついくつもの側面を見せてくれる。少年は成長して強くなり、タルるートくんに頼るだけの少年から自立へ向かう。ちょっと？　エッチな原作のテイストも少年には刺激的でドキドキするもの。

アニメ版は92年までの2年間で全87話が放映され、劇場版のほか、ゲームソフトも発売された。しかし、その後なぜか急速に記憶の谷間に埋もれてしまったのは、当時急激にシェアを拡大し始めていたゲームソフトが子供の人気を奪っていったせいかもしれない。アニメ発でなく、ゲームありきのキャラクターが台頭したことで、埋もれていたこの人気作。今回が初のDVD化でもある。まさにコレクターズアイテム。もう一度オトナの視点で見て再評価したい作品だ。

（文／編集部）

■DVD Release

まじかる☆タルるートくん コンプリートDVD vol.1～3（完）

・初回生産限定、全3巻
・Vol.1、Vol.2は各30話収録、vol.3は27話収録
・ニュープリント・コンポーネントマスター
・予約特典：Vol.1、Vol.2オリジナルトランプカード（Vol.1・27枚/スペード&ダイヤ&ジョーカー）（Vol.2・27枚/クローバー&ハート&ジョーカー）

原作：江川達也（集英社文庫（コミック版））／シリーズ構成：菅良幸／脚本：金巻兼一、松井亜弥、隅澤克之／キャラクターデザイン：大倉雅彦／声の出演：TARAKO、高山みなみ、冬馬由美、堀川亮、塩屋翼、鶴ひろみ、杉山佳寿子、浦和めぐみ、堀秀行、本多知恵子、山本百合子、西原久美子、鈴木みえ　ほか
発売元：東映アニメーション・東映ビデオ　販売元：東映
価格：各巻29,400円（税込）
発売日：vol.1/08年2月21日、vol.2/5月21日、vol.3/8月8日

浪漫!アクション! 乱歩の家族も公認!
『二十面相の娘』がついにアニメ化!

まだ夜が暗かった時代のお話――高価な美術品ばかりを狙う悪党がいた。その盗人の顔を誰も拝んだことがなく、怪人二十面相と呼ばれて大騒ぎとなっていた。

同じ頃、チコとよばれる少女がいた。彼女は父母を亡くしていたが、両親から受け継いだ遺産と、叔母夫婦に囲まれて幸せに暮らして……いるように見えた。しかし、叔母の手によって彼女の食事には毒が混ぜられ、亡き者にしようと画策されていたのだった。

「本当の宝物は千津子くんだと思わないかね……無理かな、君らのような豚には……」

危機に現れたのは怪人二十面相!かくして、二十面相に救い出され、行動を共にするようになったチコの冒険譚が幕を開ける!!

メディアファクトリーの『コミックフラッパー』で連載されていた小原愼司のマンガ『二十面相の娘』が4月よりフジテレビ他にて放送されることとなった。探偵譚の懐かしい匂いを残した、冒険アクション。江戸川乱歩の遺族からもお墨付きをもらった本格派だ。

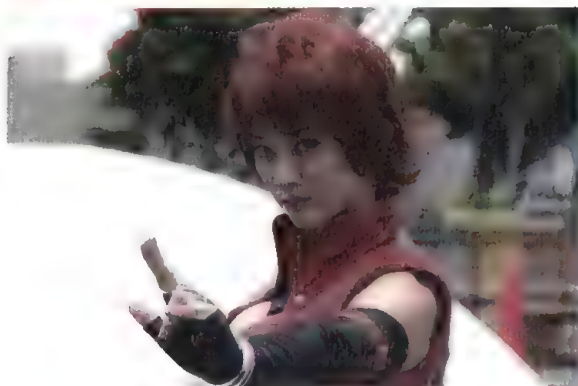
アニメのほうは『鋼の錬金術師』などを手がけたボンズと『ルパン三世 カリオストロの城』などを産んだテレコムがタッグを組むことが決定。正統派の冒険活劇が期待される。

(文/編集部)

■DATA

監督:富沢信雄/原作:小原愼司『二十面相の娘』(メディアファクトリー「月刊コミックフラッパー」連載)/シリーズ構成:土屋理敬/アニメーション制作:ボンズ、テレコム・アニメーションフィルム/2008年4月よりフジテレビ深夜ほかにて放送予定
http://www.chico-tv.com

原幹恵演じる如月ハニーは
この頃ハヤリの女のコ！

OA情報
テレビ東京ほかで
毎週火曜日深夜1時～放映中

キューティーハニー
THE LIVE

世代を超えて愛される永井豪原作の『キューティーハニー』が、ただいま、テレビ東京系深夜ドラマとして絶賛放映中！

これまでに幾度となく映像化がなされてきたが、今回の実写ドラマ化の最大特徴は、主人公であるキュートなアンドロイド、如月ハニーのキャラクターにある。従来のクールなヒロインから、天然ボケに近い天真爛漫な女の子へと大胆にキャラ変更！　さらに「3人のハニーによる群像劇」という新機軸も興味深い。ハニーと迷コンビぶりを発揮する若者、早見青児も新聞記者から私立探偵へと変更されている。

最大のお楽しみである変身シーンは、アニメーションとの融合による明るいお色気タッチで、ハニーを演じる原幹恵のナイスバディを活かしたコスチュームも素晴らしい！　さらに注目すべきは、敵の秘密結社「パンサークロー」との戦いにおける、如月ハニーのアクション。スタントマン出身の横山誠総監督によるハリウッド仕込みの本格的なアクション演出は、女の子ならではのキュートな動きも取り入れつつ、ハイレベルな格闘を見せてくれる。さらには看護婦、女賭博師、チアガールにホステスと、潜入捜査のたびにコスプレ満載、ハニーの千変万化ぶりもお楽しみだ！

如月ハニーを演じる原幹恵は、バラエティなどでも活躍する人気グラビアアイドル。今回は連続ドラマ初主演ながらキレのいいアクションを体当たりで熱演！　新たな「キューティーハニー」像をみせてくれる。

スタッフは『牙狼─GARO─』を手がけたディープサイド製作。横山総監督はじめ、Vシネマのベテラン宮坂武志、平成仮面ライダーシリーズや『小さき勇者たち〜ガメラ〜』など特撮監督として支持の高い田﨑竜太、『人造人間ハカイダー』（95年）『タオの月』（07年）などの雨宮慶太らが監督をつとめ、キャラクターデザインには出渕裕といった豪華メンバーだ。

明るいお色気の影に隠された、人間の心の闇を描くハードバイオレンスなストーリー展開は『仮面ライダー555』など特撮脚本に実力を発揮する井上敏樹。今後の展開から目が離せない！　（文／馬飼野元宏）

■DVD Release
キューティハニー

・第1話「ハニーフラッシュ！」、第2話「キャバクラ大作戦！」収録
・初回封入特典：秘蔵写真満載の解説書、メイキング映像

原作：永井 豪/総監督：横山 誠/シリーズ構成：井上敏樹/キャラクターデザイン：出渕 裕
如月ハニー：原 幹恵/早乙女ミキ：水崎綾女/早見青児：山本匠馬/中条有次：村上幸平/源さん：なぎら健壱ほか
発売・販売元：バンダイビジュアル
価格：3,990円（税込）
発売日：2008年3月25日

筆者紹介

上田繭子／うえだ・まゆこ
7月7日生まれ。サトジュン育ち。2～2.5次元誌ライター。2007年はDEN－OよりDEN－O、ドリルよりコイルでした（24話サイコー）！
blog:http://d.hatena.ne.jp/otome-gokko/

ウエダハジメ
68年生まれ。てなわけでQコ年内再開を期する内心で心奥で。

ギンティ小林／ぎんてぃ・こばやし
71年生まれ。男の墓場プロ所属。実は今回取材したヒロモトさんとは、一緒に日本最恐の心霊スポットに行く仲で、その辺のことは僕の著書『新耳袋殴り込み』（洋泉社・イラスト：ヒロモト森一）の中で余すことなく書いています。興味のある方は是非！

鈴木亮一／すずき・りょういち
76年生まれ。ユービック所属のライター。年末の「ハロプロ楽曲大賞」イベント御来場ありがとうございました。今年は別の楽曲大賞もやる予定です。
http://d.hatena.ne.jp/prse/

澄川龍一／すみかわ・りゅういち
78年生まれ。北海道出身の音楽／アニメ／シナリオ・ライター。『アニソンマガジン』（洋泉社）などで執筆中。
mail：lillian6@hotmail.co.jp
blog：http://d.hatena.ne.jp/lillian6/

多根清史／たね・きよし
67年生まれ。ちょっと前に、BS11の開局記念番組『検証！機動戦士ガンダムの世界 宇宙世紀への道』に出演しました。いやあテレビ局・脅威の編集力に感謝！ 08年はもう少し噛まないようにしゃべりたいです。

冨田明宏／とみた・あきひろ
80年生れ。音楽ライター。アニソンマガジン、CDジャーナル、bounce、テレビブロスなどに執筆。近著に「同人音楽を聴こう！」（三才ブックス）※共著。
http://d.hatena.ne.jp/tomitaakihiro/

永田ヒロアキ／ながた・ひろあき
79年生まれ。編集プロダクション・ユービック代表。『アニソンマガジン』編集長もやってます、こちらもよろしくお願いします。
http://www.ubiqpro.jp

馬飼野元宏／まかいの・もとひろ
洋泉社の映画雑誌「映画秘宝」邦画班。3月に発売予定の『日本映画名作ガイド』（仮題・シンコー・ミュージック）にも寄稿しています。

前田久／まえだ・ひさし
82生まれ。ライター。通称〝前Q〟。アニメ・アニソン関連媒体で主に執筆。『コミックフラッパー』（メディアファクトリー）4月号からコラムを連載予定です。そちらもよろしくお願いします。

夏葉薫／なつば・かおる
80年生まれ。声優評論家の卵。生まれず死にそうな予感がぷんぷんします。

洋泉社MOOK
オトナアニメ　Vol.7
2008年2月23日発行

【発行人・編集人】
石井慎二

【編集長代理】
松崎憲晃

【編集】
林信行
梅田勝司（アールイー）
永田ヒロアキ（ユービック）

奈良夏子
小沢涼子

多根清史

【協力】
酒井俊治

【デザイン】
Re-cre Design Works

【ＤＴＰ】
神村達也（l'autonomie!）

【お手伝い】
和智永妙

【発行所】
株式会社洋泉社
〒101-0054
千代田区神田錦町1-7　錦町一丁目ビル２Ｆ
http://www.yosensha.co.jp/
代表：03-5259-0251
編集直通：03-5259-0482
郵便振替　00190-2-142410　（株）洋泉社

【印刷・製本所】
サンケイ総合印刷株式会社

※文中一部敬称略

『オトナアニメ』読者アンケート

このたびは『オトナアニメ　Vol.7』をお買い上げいただきましてありがとうございました。お手数ですが、簡単なアンケートにご協力ください（いずれも複数回答可）。

◎どの記事を目的に今号を購入されましたか。

◎今号を読んで面白かった記事を教えてください。

◎あなたが今見ている、あるいはお好きなアニメを教えてください。

◎今号を読んでつまらなかった記事を教えてください。

◎これから放映がはじまるアニメで注目しているものを教えてください。

◎本誌について、ご感想、ご希望をお書きください。

キリトリ線

ご協力ありがとうございました。お答えいただいた内容は、アンケート情報収集以外の目的には使用いたしません。

ANIPLEX

PERSONA

trinity soul

ペルソナ 〜トリニティ・ソウル〜

4.23 ON DVD

兄弟が再び出会うとき、
運命のペルソナが目覚める——。

大ヒットゲーム原案オリジナル・アニメーション覚醒！！

PERSONA-trinity soul-好評放送中！

TOKYO MX：毎週土曜日 22時30分〜 / MBS：毎週土曜日 26時25分〜 / CBC：毎週水曜日 26時15分〜 / テレ玉：毎週土曜日 26時00分〜 /
tvk：毎週土曜日 28時00分〜 / チバテレビ：毎週月曜日 26時40分〜 / アニマックス：毎週月曜日 22時30分〜 / BS11：毎週土曜日 23時00分〜 / GyaO：毎週日曜日配信

STAFF 原案:PS2用ゲームソフト「ペルソナ3」(ATLUS)／監督:松本 淳／メインキャラクター原案:副島成記(ATLUS)／シリーズ構成:むとうやすゆき／キャラクターデザイン:石井百合子／ペルソナデザイン:玄馬宣彦／メカデザイン:常木志伸／音楽:岩崎琢／美術監督:鈴木路恵／美術設定:田村せいき・藤瀬智康／色彩設計:中島和子／CGIディレクター:古川貴之／撮影監督:石原浩二／編集:西山 茂／アニメーション制作:A-1 Pictures／製作:ペルソナ〜トリニティ・ソウル〜製作委員会

CAST 神郷慎：岡本信彦／神郷諒：子安武人／神郷洵：沢城みゆき／茅野めぐみ：阿澄佳奈／柳瀬拓朗：田坂秀樹／守本叶鳴：中原麻衣／二階堂映子：小林沙苗／紫倉結祈：浪川大輔／紀本拓史：飛田展男／瀬能壮太郎：高城元気／楢花沙季：佐古真弓／伊藤久二雄：江川央生／楢崎智弘：川原慶久 他

オープニングテーマ「Breakin' through」喜多修平 エンディングテーマ「SUICIDES LOVE STORY」北出菜奈

http://persona-ts.net/